

JeuVideo en JavaScript

Le jeu est un plateformeur 2D a vue de coté et vu du dessus fait un HTML/CSS/JS sur le model d'un Mario avec un systeme par tableau.

Authors

- **ANTOINE Jeremy** : *Developeur Web*
 - GitHub : [@JamsJam](#)
 - [Portfolio & CV](#)
- **CHANDLER Jessy** : *Developeur Web*
 - GitHub : [@Jess Jams](#)
- **BONNY Geoffrey** : *Developeur Web*
[-Libellé](#)
- **HIRA Daryl** : *Developeur Web*
[-Libellé](#)
- **Theo** : *Developeur Web*
[-Libellé](#)
- **OUANNA Ronel** : *Designer*
[-Libellé](#)

Related

- SuperMeatBoy
- Mario
- The Crypte of the Necrodancing -

Tech Stack

Client:

- HTML
- CSS
 - CSS Grid
- Javascript

Server:

- Not decided

Features

Personnage :

- droite
- gauche
- bas
- saut
- tire

Screen :

- Défilement tableau
- Size 700 x 700px

Roadmap

-----> MAJ du : 12/08/2022

Fait :

- Définition du projet
 - Création du Github
 - [GitHub](#)
-

Role :

- Jeremy :
 - Evenement de Gravité
 - Boucle et delimitation de l'espace de jeu
- Jessy :
 - Recherche de spites
 - Compilation de spites
- Daryl :
 - *[Vu du dessus]*
 - Gestion de mouvement
 - Creation d'obstacle
- Theo :
 - NC
- Geoffrey :
 - Recherche de Background

- Ronel :
 - nc
-

A faire :

- Jeremy :
 - Mapping (vu de coté)
 - limite de zone (vu de coté)
 - Jessy :
 - Gestion des saut (vu de coté)
 - Daryl :
 - Generation Des Obstacles (Vue du dessus)
 - Theo :
 - nc
 - Geoffrey :
 - nc
 - Ronel :
 - nc
-

Prochaine reunion : 27/08/2022 20h30

-----> MAJ du : 27/08/2022

Fait :

- **Jessy** : Canvas base projetctil
 - **Jeremy** : Canvas et base de definition des trigger
 - **Daryl** :
 - **Geoffrey** :
-

Role :

- Jeremy :
 - nc
- Jessy :
 - nc

- Daryl :
 - nc
- Theo :
 - nc
- Geoffrey :
 - nc
- Ronel :
 - nc

A faire :

- Jeremy :
 - Gerer systeme de deplacement dans le canvas
 - temps ? zone->trigger
- Jessy :
 - Integration du canva au systeme de slide
- Daryl :
 - Approfondissement de la vu du dessus
 - comprehension du code
 - generation de tableau personnalisé
- Theo :
 - nc
- Geoffrey :
 - nc
- Ronel :
 - nc
- **All** : Definir l'univers du jeu
 - charte graphique
 - ton
 - Style

Prochaine reunion : Samedi 03 Septembre 2022

----->MAJ du : Samedi 03 Septembre 2022

Fait :

- nc
-

Role :

- Jeremy :
 - Gerer systeme de deplacement dans le canvas
 - temps ? zone->trigger
 - Jessy :
 - Integration du canva au systeme de slide
 - Daryl :
 - Approfondissement de la vu du dessus
 - comprehension du code
 - generation de tableau personnalisé
 - Theo :
 - nc
 - Geoffrey :
 - nc
 - Ronel :
 - nc
 - **All** : Definir l'univers du jeu
 - charte graphique
 - ton
 - Style
-

A faire :

- Jeremy :
 - nc
- Jessy :
 - nc
- Daryl :

- nc
- Theo :
 - nc
- Geoffrey :
 - nc
- Ronel :
 - nc

Prochaine reunion :
