

Gestion des tâches du projet :

Jérémy Garçon mdr j'ai tout fait

Jérémy Quête 1,2,3

Tâche2: Tyfenn

Planning Prévisionnel :

2er Semaine (Quête 1) :

Lundi Quête 1 et commencer la 2

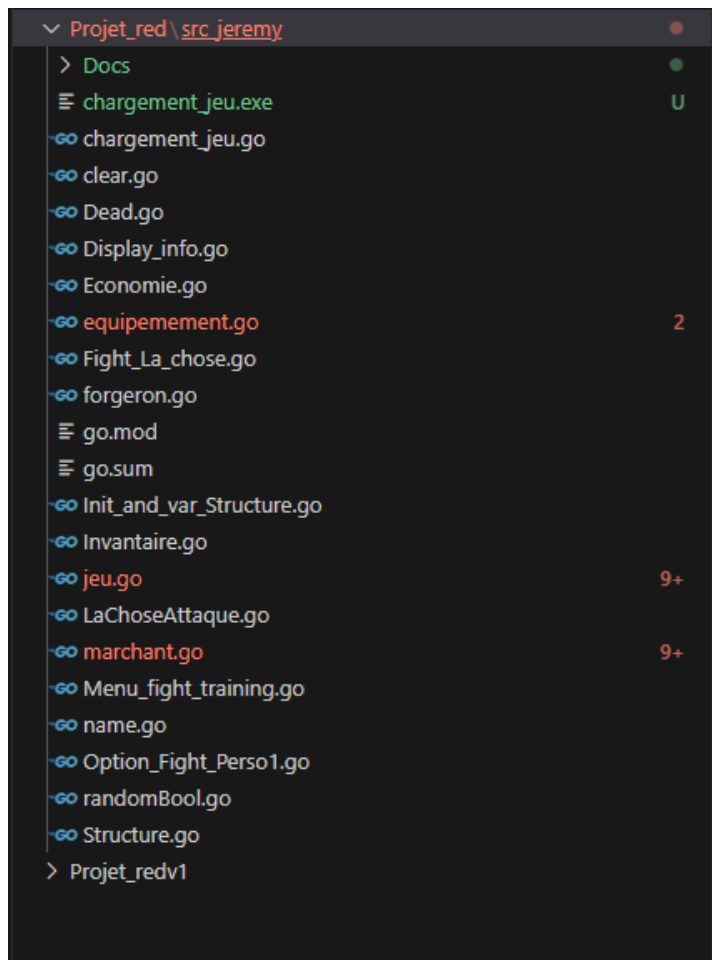
Mardi Quête 2 a finir

Mercredi Finir le Marchant. Et les gestions des fonctions pour add un item dans inventory

Jeudi : réorganisation du code, pour le rendre plus lisible et cohérent

Vendredi finir Quête 2 et commencer Quête 3

Organisation du Code



Chargement du jeu : Animation au début du main

Clear : fonction pour clear le terminal

Dead : fonction pour déclencher la mort du perso1 si pv == 0

Display info : fonction : info de la structure Personnage

Economie : fonction relative a l'économie du jeu

Equipement fonction en lien avec les structure et les variables des équipements

Fight Chose : fonction qui régit le déroulement du fight

Forgeron : contient le menu du forgeron

Jeu : contient le main l'Injct du personnage et met en lien l'ensemble des menus et des fonction/
Structure du projet .

Fight_la Chose : fonction qui rigide le parterre d'un des Bosse du jeu quand c'est a son tour

Marchant : Menu marchant

Menu Fight training : menu fight d'entrainement

Name : fonction qui vérifie le Nom du perso1

Option fight perso1: Menu des différentes options qu'a le joueur durant un combat

Rendombools : fonction random bools

Structure : possède l'ensemble des structure du jeu

Init_var Structure : contient toutes les variables de type venant d'une structure

Lien fiche interactive : https://coggle.it/diagram/ZSBm8K_HfWTH4Hzk/t/-/4438c9039f3c1ff22857932cdc907218f1bc2fabdded0048aa692d61db91fa6c

Lien git hub : https://github.com/JeremyGarcon/Projet_red.git