Travail pratique Gabriel Beaudry

**Journal de bord**

Le 23 octobre 2014

Aujourd’hui nous avons débuté le travail pratique. Mon équipe et moi avons d’abord choisi le cycle de développement de notre projet qui sera l’itératif. Nous avons choisi de commencé par développer nos menus. Nous en avons fait l’analyse des besoins.

Le 28 octobre 2014

Aujourd’hui nous nous sommes séparés les tâches pour faire le menu. Mon coéquipier Julien et moi avons fait le diagramme de classe pour les contrôles visuels. J’ai aussi codé dans les classes nécessaires au menu (CLabel, CWindow, CMenu).

Le 04 novembre 2014

Aujourd’hui nous avons débuté la création du jeu (in-game), nous nous sommes distribué des tâches, dans mon cas je m’occuperai principalement de l’interface de jeux, nous avons aussi travaillé sur le menu qui est tout près d’être fini, j’ai commencé à faire quelques background pour nos menu dans un projet à part que j’ajouterai plus tard si c’est satisfaisant.

Le 06 novembre 2014

Moi et Dean avons fait l’analyse pour le jeu et j’ai aidé à compléter le diagramme de classe de jeu.

Le 13 novembre 2014

J’ai codé la classe pour la boussole qui donne la force et la direction du vent et je l’ai ajoutée au CMap et j’ai fait les modifications dans ce dernier en conséquence de l’ajout. J’ai aussi définit nos normes de programmation.

Le 18 novembre 2014

J’ai refait notre diagramme de classe au complet suite à un problème où tout a été supprimé et aucun retour n’était possible, il est plus à jour. J’ai aussi entamé la classe toolbar pour afficher les outils disponibles.

Le 19 novembre 2014

J’ai débuté la scrollbar, mais je ne suis pas trop sûr de comment m’y prendre encore.

Le 20 novembre 2014

J’ai bien avancé la toolbar en ajoutant la scrollbar finie, il me reste à bien gérer l’affichage avec celle-ci ce qui est déjà un peu commencé.

Le 21 novembre 2014

J’ai continué de travailler sur la toolbar, le cropage marche bien.

Le 23 novembre 2014

J’ai fini la toolbar, il me restait à faire les events et à l’optimiser. J’ai aussi commencé à faire le menu pause en cours de jeu, mais il manque quelques outils pour y arriver.

Retravail sur le menu : Il est fini!

Le 25 novembre 2014

J’ai fini le sprite pour l’attaque de mélée. Affichage de la toolbar dans le jeu.

Le 27 novembre 2014

Affichage de la toolbar dans le jeu et début de la gestion des tours.

Le 29 novembre 2014

* Modification de la classe CBarreVie pour que les barres de vie représentent l'équipe du joueur.
* Ajout de la procédure ChangerTour dans CGame.
* Ajout de la procédure NouveauVent dans CMap.
* Réglage de problèmes lors de la lecture d’un fichier texte.
* Modification de la texture de la barre de vie.

Le 02 décembre 2014

* Début de la gestion des tools dans CPlayer
* Début de la gestion du JetPack dans CPlayer
* Ajout de la classe CJetPack
* Quelques modifications dans CToolBar, CGame et CSprite en accordance avec le début de la gestion des tools

Le 03 décembre 2014

* Modification de la classe CSprite pour la rendre plus facile d’utilisation.
* Classe CJetpack presque finie, l’affichage marche bien, le déplacement vertical aussi, mais le déplacement horizontal semble ne pas fonctionné.
* Retouche sur les sprites des personnages par rapport aux modifications de CSprite.

Le 04 décembre 2014

* Affichage du label de description pour le Jetpack et le missile, il se modifie quand on utilise une munition.

Le 06 décembre 2014

* Modification de la structure de CPlayer :
* Ajout de CDeplacement qui gère les mouvements de base et le jetpack
* CTool ne gère que les vrais tools où le joueur ne bouge pas
* Les descriptions suivent la souris (à voir pour qu’ils ne débordent pas en dehors de l’écran)
* Correction dans la liste

Le 07 décembre 2014

* Les descriptions affichent correctement, elles ne sortent plus de la fenêtre
* Gestion de Mouvements et Jetpack presque finie, reste un bug avec la régression de Xavier
* Quelques modifications dans CToolBar
* Début de la gestion des Missiles, le lancement crash

Le 8 décembre 2014

* Migration de la physique du missile dans CGame.
* Transfert de CMelee de projectile à mouvement.
* Travail sur CMelee et CMissile.

Le 19 décembre 2014

* Travail sur la classe CGrenade.

Le 10 décembre 2014

* Conditions sur la toolbar(double click sur un objet sans munitions).
* Affichage de la description CMelee.
* Travail sur la grenade, reste à voir les collisions, rebond.

Le 11 décembre 2014

* Mise en global des gestionnaires.

Le 12 décembre 2014

* Ajout d'une collision entre la grenade et le joueur.
* Modifications dans la classe CGrenade et commentaires.

Le 13 décembre 2014

* Début du travail sur les rebonds, la régression à Xavier est toujours incomplet, j’ai regardé un peu comment on pourrait faire une régression plus facilement et fait quelques tests.
* Quelques modifications dans la collision Objet-Map.
* Travail sur les collisions d'un objet en chute libre.
* Ajout d’une destruction pour la grenade, travail sur les changements de tours.
* Load d'un rayon d'explosion pour la grenade à partie d'un fichier texte.

Le 14 décembre 2014

* Finalisation des stats des armes.
* Création d'une nouvelle destruction de map qui ne nécessite pas de gabarie, à cause du rayon qui peut varier à partie du fichier texte.
* Transfert de quelques pointeurs de fonction de la main à CGame.
* Travail dans le saut du joueur et travail sur les rebonds de la grenade.

Le 15 décembre 2014

* Nouvelle collision entre la grenade et la map, les rebonds se sont améliorés, mais il y a encore beaucoup de rebonds où la grenade passe au travers de la map.
* Ajout d’une rotation de la grenade avec une vitesse angulaire.

Le 17 décembre 2014

* Travail sur la physique de la grenade...

Le 18 décembre 2014

* Travail sur la collision entre la grenade et la map, elle reste stuck dans la map.

Le 19 décembre 2014

* Essais d'une nouvelle collision pour que ça fit le mieux avec la régression...

Le 20 décembre 2014

* Suite à une intense réflexion sur comment faire la régression pour qu'on ait quelque chose de bon et précis en attente de celle à Xavier, j’ai fait une nouvelle régression qui marche plutôt bien, j’ai fait des tests avec la grenade, il y a quelques endroits spécifiques où ça bug mais en général c’est bien. Faudrait voir à une régression au-dessus de la grenade lorsqu’elle va vers le haut.
* Lorsqu’on essais d’utiliser la dernière munition, elle arrête de bouger.

Le 21 décembre 2014

* Commentaires dans les classes.
* Changement de la position de la barre de puissance pour qu'elle tourne autour de la tête du player.

Le 22 décembre 2014

* Réglage de conflits.
* Commentaires.
* Ajout d’une étoile au Player actif pour le reconnaître.
* Dernière munition de grenade fonctionne bien.
* Ajout d'une fin de partie que trop épic.
* Ajout de destructeur, il ne devrait plus y avoir de fuite.