Répartition tâches travail synthèse Jeu 4

Équipe: J0

Antoine:

Refonte des Salles de base pour niveau

Intégration de la lumière

BaseEnemi:

-Coroutine de déplacement sur points de repères

- Rayon de détection pour savoir si Vodino est assez près

-Déplacement et animation des ennemis

-Mécanique pour altérer les ennemis lorsqu'un objet est ramasser par le joueur

-Mécanique de mort

EnnemiAC:

-Grossissement du bouclier quand Vodino est trop près

-Ajout de l’objet cuisse de poulet et mécaniques reliés

ButinHorloge:

-objet qui peu altéré la vitesse des ennemis et du compte à rebourre.

-Intégration de la parallaxe

Hud :

-Affichage de tout l’interface de base (vies, flèches, compte à rebourre etc.)

-Bouton ESC écran pause.

Jean-Samuel:

BaseEnnemi:

- méthode pour laisser un butin à la mort

-Détection de vodino de base

EnnemiJS:

-Création attaque contre Vodino

ButinEnnemi:

-Fait instancier un butin à l amort des ennemis

Fonctionnalité supplémentaire : Création d’une salle qui ne peut-être instancier qu’une seule fois par niveau au maximum, avec un léger puzzle, il faut détruire trois cibles pour activer le portail vers le niveau bonus. Ce niveau comporte une mécanique pour choisir, une salle sur une possibilité de trois. Ces salles contiennent trois chemins qui ont une possibilité de gagné un prix ou rien du tout.

À la fin des couloir la caméra fais un pan-out pour révéler si le joueur a fait le bon choix.

Optimisation de la coroutine d’affichage du score

Amélioration de la boutique ; ajout d’une mécanique qui choisit deux items sur une possibilité de 3, intégration de la vendeuse et d’un phylactère qui explique quoi faire dans la boutique.

Projectiles : Ajout de projectiles pour Vodino et EnnemiJS, ces flèches ne traverse pas les murs. Vodino utilise le click-tire et l’ennemi utilise la postion de vodino dynamiquement lorsque détecter. Les flèches enlèvent des vies à vodino ou tue les ennemiJS

Intégration des visuels de Marie avec réparation des points de pivot et ajout des animations pour la vendeuse

Intégration visuel des boutons

Ménage des assets: Création dossiers / suppression des fichier inutilisés.