

SPRINT DU 28/02/2020 au 13/03/2020

- **JULIA ARNOUX :**
- **KEVIN DANG :** Pour ce sprint, j'ai continuer à merge les branches dans Develop afin d'assurer la continuité dans l'avancé du projet. Ensuite j'ai implémenter la façon dont les ennemies vont se déplacer dans la méthode move() dans Enemy.java. J'ai également corriger, raccourci et commenter de nombreuses fonctions. J'ai pu enfin mettre à jour tout les .gitignore pour éviter de futur problème.
- **SAROBIDY RAPETERAMANANA :**
- **MAXIME DRESLER :** Durant ce sprint, j'ai travaillé sur l'algorithme de ciblage et de tir des tours avec la gestion d'ennemies. J'ai ajouté un attribut enemy (arrayList<Enemy>) dans Level qui va stocker tous les ennemies du niveau, ainsi l'algorithme de ciblage va parcourir cette liste pour trouver la bonne cible. Pour l'algorithme de tir, j'ai défini plusieurs méthodes comme critical(), shotDamage(), .. qui vont permettre de calculer si la tour va loupé sa cible ou si elle va lui infligé un coup critique. Puis dans Projectile, j'ai redéfini la méthode action() de HitBox qui définit les actions à faire lorsqu'il y a collision entre un projectile et un ennemie. Dans ce cas présent, c'est la méthode hurt() qui va etre appelé/appliqué. La méthode hurt() dans Enemy qui va « blesser » l'ennemie (diminution des points de vie).