

# TODOLIST

L'objectif de la Beta était d'implémenter le réseau et d'ajouter du contenu. Malheureusement, l'objectif n'a pas été atteint.

Ce qui a été fait :

- Ajout du réseau : Les joueurs peuvent se connecter à un serveur. Ils apparaîtront sur la carte mais les tours et les ennemis sont encore indépendants du réseau.
- Nouvelle interface Ingame.
- Nouvelles textures pour les tours et les barricades.
- Nouvelle carte, nouveaux prefabs de murs (sans Z fighting)
- Corrections de bugs
- Refonte du système de placement des tours. Dans l'Alpha, le sol était composé de nombreux prefabs « ground » qui formaient une sorte de quadrillage. Bien que facile à utiliser, il était source de bugs, notamment pour les déplacements de joueurs. Maintenant, le sol est un « plan » uniforme et la grille est codée.
- Création de l'algorithme de « Munin » : Cet algorithme empêche la construction si celle-ci risque de bloquer le chemin. L'algorithme fonctionne, mais n'est pas encore entièrement opérationnel, des modifications sont à prévoir.
- Les modèles 3D sont maintenant des « .blend » (anciennement « .fbx » afin de faciliter le placement de UV-Map.

Ce qu'il reste à faire :

- Étendre le réseau aux tours et aux ennemis.
- Ajouter le contenu prévu pour le Jeu final (+ de tours/d'ennemis).
- Ajouter la boutique Ingame.
- Ajouter le système d'amélioration des tours (pas très compliqué).
- Refonte complète du menu principal (autant visuel que technique).
- Ajouter de nouvelles cartes
- Bonus : Ajouter les trophées et la gestion du profil.

Conclusion : État du projet... Compliqué... Nous avons perdu énormément de temps (pour rien) sur le réseau. Et bien que techniquement, ce n'est pas difficile, il reste beaucoup à faire/