

# ToDo List

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

Ce qui a été fait pendant la Beta:

- Ajout du réseau : Les joueurs peuvent se connecter à une partie, apparaître sur la carte mais le placement des tours / le déplacement des ennemis n'est pas dans le réseau.
- Nouvelle interface graphique.
- Nouvelle carte (optimisation prefab, très peu de Z Fighting).
- Nouvelles Textures sur les tours/barricades.
- Nouveau système de placement des tours. Avant les tours étaient placées sur des prefabs « Ground » -> 1 prefab par case. Trop compliqué et lourd, ce système causait des bugs de déplacements pour le joueur. Maintenant, il y a un système de « grille » beaucoup plus facile à gérer et le sol est un plan uniforme.
- Ajout de l'algorithme de « Munin » : Empêche la construction d'une tour si celle-ci bloque le chemin. L'algorithme n'est pas encore entièrement opérationnel et nécessite quelques corrections.
- Les modèles 3D sont des modèles « .blend » (avant ils étaient pour la plupart des .fbx). Ajout des UV-maps plus facile.

Ce qu'il reste à faire :

- Étendre le réseau aux tours et aux ennemis.
- Ajouter les autres tours.
- Ajouter les autres ennemis.
- Ajouter la boutique Ingame.
- Refonte entière du menu principal.
- Ajout du système de « niveau » des tours (pas très compliqué).
- Terminer l'algorithme de « Munin ».
- Ajouter des maps.
- Refaire certaines textures (les murs par exemple).
- Bonus : Ajout de trophées.

Conclusion : État du projet... Compliqué... Nous avons perdu énormément de temps (pour rien) sur le réseau. Bien que techniquement, il n'y a rien de difficile, il reste beaucoup à faire.