

Journal de développement du jeu de plateforme

20 Octobre

- * Initialisation du projet.
- * Configuration de l'environnement de développement.
- * Mise en place des éléments de base : joueur, plateformes, ennemis.

21 Octobre

- * Ajout de la gestion des mouvements du joueur : gauche, droite, saut.
- * Mise en place de la gravité pour le saut.
- * Gestion des collisions entre le joueur et les plateformes.

23 Octobre

- * Ajout des pièces que le joueur doit collecter.
- * Mise à jour de la logique de collision pour inclure la collecte des pièces.
- * Implémentation d'un score basé sur le nombre de pièces collectées.

24 Octobre

- * Amélioration des collisions, correction de bugs.
- * Mise en place d'une logique pour la fin du jeu lorsqu'un ennemi touche le joueur.

26 Octobre

- * Ajout d'une fonction de redémarrage du jeu.
- * Correction d'un bug où le joueur se déplaçait tout seul après le redémarrage du jeu.
- * Ajustements de la hitbox du joueur pour correspondre à l'image PNG.

28 Octobre

- * Début de travail sur les plateformes mobiles.
- * La plateforme horizontalPlatform a été conçue pour se déplacer horizontalement, mais elle ne bouge pas encore comme prévu.

29 Octobre

- * Réflexion sur la manière de déclencher un événement lorsque le joueur atteint un coffre.
- * Constat que le jeu n'est pas encore terminé : les plateformes mobiles ne bougent toujours pas et l'interaction avec le coffre n'est pas encore gérée.