

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Collisions	25 sept. 2024	Adapter la taille des collisions		0h10
		Ajout des collision entre le joueur et le missile du tank		0h15
		Ajout des collisions entre la munition allié avec l'ennemi grâce à la classe		0h15
		Créer une classe static qui vérifie les collisions entre un object X et un autre Y (paramètres)		0h25
		Faire supprimer la balle allié quand elle rentre dans un tank		0h05
Ennemi	18 sept. 2024	Supprimer la munition du tank lorsqu'elle rentre en contact avec le joueur.		0h05
		Configurer les tirs ennemis.		0h25
		Créer la classe ennemi		0h05
		Faire apparaître et avancer les ennemis.		0h25
		Faire tirer l'ennemi dans ma direction		0h15
	25 sept. 2024	Importer la texture du tank		0h10
		Faire tourner la munitions dans le sens et la direction du joueur		0h15
		Ajouter les points de vie au Tank		0h10
	02 oct. 2024	Dessiner une barre d'HP au dessus du tank (et lui retirer les HP quand il est touché)		0h20
		Ecrire le nombre de points de vie restant au dessus du tank		0h05
Highscores	30 oct. 2024	Afficher le HiScore lorsqu'il meurt		0h10
		Créer l'arborescence de stockage		0h10
		Sauvegarder le score après une partie		0h10

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Joueur	11 sept. 2024	Charger l'asset du joueur	J'ai eu des problèmes avec la taille du joueur et sa qualité.	0h25
		Coder les déplacement du joueur		1h00
		Ajouter un coolDown entre chaque tir		0h10
	18 sept. 2024	Configurer le tir		0h25
		Faire le chargement de l'arme et les dépenses de munitions		0h15
		Limiter les déplacement dans la map		0h15
		Placer la munition sur le canon lors du tirs		0h05
	02 oct. 2024	Supprimer la munition quand elle sort de l'écran		0h15
		Ajouter les points de vie au joueur		0h20
		Ajouter une icone de munitions à coter des munitions restantes dans le chargeur		0h10
Lancement	25 sept. 2024	Changer les points de vie du joueur par un sprite		0h20
		Message d'erreur quand les tanks sont superposés.		1h10
	29 oct. 2024	Créer un bouton restart et ses fonctionnalités		1h30
		Créer une interface et un menu ouvrable a tout moment		2h00
Niveaux	09 oct. 2024	Créer une classe Level qui gère toute la partie, score, niveau		0h30
	29 oct. 2024	Afficher le niveau en haut a gauche		0h20

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Obstacles	02 oct. 2024	Ajouter une limite de deux		0h10
		Charger l'asset		0h05
		Créer la classe Protection		0h05
		Enregistrer seulement les simples clics (un clic physique = un clic dans le jeu)		0h05
		Poser une protection là ou le joueur clic		0h15
	04 oct. 2024	Ajouter les collisions avec les balles du joueur et de l'ennemi		0h15
		Ajouter les points de vie au obstacles		0h05
		Ajouter un cooldown pour placer une protection après 30 seconde qu'une protection ait été détruite		0h25
		Créer la zone de position de protections (voir screenshot)		0h25
		Ecrire le temps restant entre chaque placement de protection		0h15
	09 oct. 2024	Leur ajouter une hitbox		0h05
		Permettre le placement de protection uniquement dans la zone attribuée		0h15
		Re créer une classe protection (elle était mal faite)		0h15
		Recoder le placement des protections		0h15
		recoder le temps d'attente entre chaque placement		0h25
Score	30 oct. 2024	Rendre impossible la superposition de deux protections		0h30
	09 oct. 2024	Ajouter 500 points à chaque ennemi tué		0h10
		Créer un timer de la partie		0h15
		Ecrire le score en bas à droite		0h05

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Sprites	11 sept. 2024	Adapter la taille du joueur sur Photoshop		0h05
		Adapter la taille du tank		0h05
		Créer la map		0h15
		Créer le sprite du joueur sur pixilart.com		0h25
		Créer le sprite du tank ennemi		0h20
	02 oct. 2024	Créer l'icone de munition.		0h10
		Créer la protection		0h10
		Dessiner la life bar du tank		0h10
		Dessiner les points du joueur		0h15

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Urgente	28 août 2024	Copie du rapport		0h05
		Création d'IceScrum		0h15
		Création d'un fichier texte contenant les différentes idées du projet.		0h20
		Création des Users Story		0h45
		Explications de l'environnement		0h30
	04 sept. 2024	Introduction		1h00
		Collaboration		0h15
		Continuer les Users stories		1h05
		DailyScrum		0h05
		Réaliser une maquette du jeu simplifiée		0h05
	11 sept. 2024	Rédaction du rapport		1h10
		Séance en groupe		0h15
		Création de la solution		0h01
		Installation de MonoGame		0h05
		Introduction au game engine		0h15
	18 sept. 2024	Créer une classe Config avec les infromations de la fenêtre		0h05
		DailyScrum		0h05
	25 sept. 2024	Création d'UserStory		0h10
		DailyScrum		0h05
	02 oct. 2024	DailyScrum		0h05
	09 oct. 2024	DailyScrum		0h05
		Corriger le constructeur de chaque classe		0h25
	29 oct. 2024	Créer les TESTS		1h40
		Rédiger les commentaires		1h10
	30 oct. 2024	Ecrire les commentaires sur les propriétés		0h25

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
	01 nov. 2024	Rédaction du rapport		4h00
Total				33h46