



| 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        |

| 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        |
|           |               | Ajouter une limite de deux   |   | 0h10        |
| Obstacles | 02 oct. 2024  | Charger l'asset  |   | 0h05        |
|           |               | Créer la classe Protection   |   | 0h05        |
|           |               | Enregistrer seulement les simples clics (un clic physique = un clic dans le jeu)                   |   | 0h05        |
|           | 04 oct. 2024  | Poser une protection là ou le joueur clic  |   | 0h15        |
|           |               | 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        |
|           |               |  |   |             |

| 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        |
|         |               | Introduction   |          | 1h00        |
|         |               | Collaboration  |          | 0h15        |
|         |               | Continuer les Users stories  |          | 1h05        |
|         |               | DailyScrum   |          | 0h05        |
|         |               | Réaliser une maquette du jeu simplifiée                                |          | 0h05        |
|         | 04 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        |
| Total   |               |  |          | 18h16       |