

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Attaque (joueur)	25 sept. 2024	Creer le render		0h15
		Creer le update et creer un projectile au click		2h40
	09 oct. 2024	Créer le render de l'attaque de zone		0h10
		Faire l'update de la classe "AttaqueZone" et l'implémenter dans l'ocean		0h35
		Gérer le cooldown de l'attaque de zone		0h35
Menu	30 oct. 2024	Créer le menu sous forme de form		0h20
		Mettre en place la sélection des niveau et le bouton 'quitté'		0h45
Mouvement (joueur)	11 sept. 2024	Comment faire bouger le joueur		0h45
	18 sept. 2024	Définir la zone de mouvement		0h45
		Le joueur doit se déplacer avec wasd		0h55
		Les mouvement doivent être continu		1h00
Obstacle	09 oct. 2024	Faire la méthode Update de l'obstacle		0h20
		Faire le Render des obstacles		0h10
		Implémenter les obstacles dans l'océan		0h45
	30 oct. 2024	Gérer les hitbox des obstacle		0h30
Perdre	30 oct. 2024	Le joueur doit mourir quand il n'a plus de point de vie		0h15
		la partie doit se terminée quand un ennemi est entré dans la zone du joueur		0h20
Point de vie (joueur)	30 oct. 2024	Modification des dégats des ennemis pour qu'ils changent en fonctions du niveau		0h30
Régénération de point de vie (joueur)	30 oct. 2024	Mettre en place la régénération des point de vie en fonction du niveau des ennemis		0h20

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Urgente	28 août 2024	Explication sur le déroulement du projet (rapport,etc.)		0h45
		Introduction sur le projet		1h00
		Recherche sur l'idée du projet		0h45
		travaille sur les users story		0h30
	04 sept. 2024	Avancé dans le rapport		0h25
		Faire les users story		2h30
		Organisation de mon github		0h15
	11 sept. 2024	Revoir les story		1h00
		Théorie sur le game engine		0h30
	18 sept. 2024	Daily Scrum		0h05
	25 sept. 2024	Daily Scrum		0h05
	09 oct. 2024	Daily Scrum		0h05
	26 oct. 2024	Ajouter les images pour le visuel du joueur et du background		1h00
			Total	20h50