LES ACTIVITES DU PROJET TUTEURE

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N° de l’activité | Nom de l’activité | Description de l’activité | Durée de l’activité |
| 1 | Définir le langage et la librairie utilisé | Avant toute chose, nous divions choisir comment serait réalisé le jeu | 3 jours |
| 2 | Création et déplacement d’un personange | L’une des étape les plus basique consiste à réussir à déplacer un personnage de droite à gauche et de sauter. | 2 jours |
| 3 | Création de la map | Création d’une map en utilisant un système de tuilles | 1 jour |
| 4 | Collision entre le joueur et la map | Le personnage doit se hurter contre les murs. | 1 jour |
| 5 | Assenceurs | La map doit contenir des assenceurs pouvant bouger et le personnage peut y entrer pour changer d’étage | 2 jours |
| 6 | Portes | La map contient des portes avec lequels le personnage peut interagir | 1/2 journée |
| 7 | Caméra | Une caméra permet d’avoir une distance approprié et elle suit les personnages | 1 jour |
| 8 | Animation | Le personnage bouge lorsqu’il se déplace à l’aide d’un sprit qui est ensuite animé. | 1 jour |
| 9 | Gravité | Lorsque le personnage ne touche pas le sol il tombe. | 1 jour |
| 10 | HUD | Une interface montre le nombre de sachet qu’il reste à trouver et le nombre de vie restant | 1 jour |
| 11 | Escalier | Des escaliers permettent de changer d’étage. | 1 jour |
| 12 | Musique | Ajouter une musique | 1/2 jour |
| 13 | Dossier | Faire le dossier | 2 jours |