Compte rendu

Première séance

Création d’une salle seule (pas de prise en compte de la suite, labyrinthe etc)

Création du menu principal

Création du mode de combat (pas de prise en compte de la suite, déplacement)

Création de personnage et cartes avec statistiques pour premiers tests

Mise en place de la timeline

Implémentation du menu démarrer, mise en place des fonctions principales d’affichage.

Hors séance

Création fonction sdl , ttf et image + test

Squelette du progamme

Génération de portes aléatoires

Collision murs, création labyrinthe, déplacement perso entre les salles

Seconde Séance

Adaptation mode combat pour la suite

IA de combat

Adaptation salle

Affichage texture salle  
Deplacement perso

Debut gestion collision

Troisième séance

débuggage de la génération aléatoire de labyrinthe

Aurélien

Première séance :

Implémentation du menu démarrer, mise en place des fonctions principales d’affichage.

Deuxième séance :

Affichage des salles générées aléatoirement par Axel, déplacement du personnage

Hors séance :

Collision murs, création labyrinthe, déplacement perso entre les salles

Troisième séance :

débuggage de la génération aléatoire de labyrinthe

Quatrième séance :

A venir

Thomas

Première séance :

Création d’un système tour par tour pour les combats.

IA ennemi

Deuxième séance :

Mise en place du système de combat avec les structures fait par Timothée.

Développement de l’IA ennemi

Troisième séance :

Documentation de tous les fichiers qui correspond au combat

Début de la mise en place du système de sauvegarde

Quatrième séance :

Approfondissement du système de sauvegarde.