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

Hors séance

Creation fonction sdl , ttf et image + test

Squelette du progamme

Génération de portes aléatoires

Seconde Séance

Adaptation mode combat pour la suite

IA de combat

Adaptation salle

Affichage texture salle  
Deplacement perso

Debut gestion collision

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