**Compte rendu séances de TP Projet – groupe Roguelike**

Première séance

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

Création du menu principal

IA ennemi sommaire

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

Conception des structures personnage et cartes avec statistiques pour premiers tests

Mise en place des premières fonctions de gestion des stuctures

Mise en place de la timeline

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

Hors séance, après le premier TP :

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 :

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

Développement de l’IA ennemi

Adaptation salle

Affichage texture salle  
Deplacement perso

Debut gestion collision

Troisième séance :

Documentation de tous les fichiers qui correspond au combat

Mise en place d’une liste pour stocker les cartes

Début de la mise en place du système de sauvegarde

débuggage de la génération aléatoire de labyrinthe

débuggage de la génération aléatoire de labyrinthe

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.

Hors Séance ?? -1 :

Nous avons revu totalement la génération de labyrinthe qui ne nous convenait pas. Nous avons implémenté une minimap, un HUD(une interface pour que le joueur voit combien de pdv il lui reste, a quel étage il est) et aggrandi un peu la taille maximale de notre labyrinthe. Les ennemis sont maintenant tous animés et au chargement d'un étage les ennemis sont choisis aléatoirement parmis tous ceux que nous possèdons pour le moment. Nous avons aussi générer des salles avec des coffres (animations d'ouverture faites), il nous reste a y mettre la récompense du joueur. Notre système de changement de niveau fonctionne (passer de l'étage 1 a 2 par exemple).

Séance ?? + 0 :

Actuellement nous sommes en train de finir la partie combat tour par tour, en le perfectionnant et rajoutant des textures, mais la première version fonctionne, et de faire un écran qui rappel au joueur qu'une sauvegarde existe s'il choisit "Nouvelle partie" ( ce qui supprime l'ancienne). On a également prévu de chercher de nouveaux ennemis, et des textures supplémentaires pour les ennemis et les salles du laby. Egalement nous sommes en train d'ajouter au fur et à mesure des systèmes de créations, de sélection de cartes aléatoires qui sont les armes du joueur

Mise en place d’une deuxième liste, pour gérer le deck du joueur lors d’une partie et l’ensemble des cartes de manière indépendante.

Séance ?? + 1 :

Thomas et Axel ont essayé de résoudre des problèmes d'Abord Trap: 6 présent uniquement sur MAC, sans succès pour le moment.

Timothée à implémenté dans le jeu ses fonctions permettant au joueur de récupérer des cartes générées aléatoirement ainsi que les fonctions de libération de mémoire liés aux flags.

Aurélien est en train de faire en sorte que les coffres donnent une carte au joueur lorsqu'il il est ouvert, ainsi que leur affichage.

Nous prévoyons de continuer de travailler sur le débuggage, ainsi que sur l'équilibrage du jeu afin d'ajuster la difficulté. Nous devons aussi faire des variations de textures en fonction du niveau dans lequel nous sommes et ajouter les sons a la partie combat.

Hors Séance ?? + 1 :

Intégrations des listes de cartes (une contenant le deck du joueur, les cartes qu’il peut jouer dans cette partie, et l’autre sa collection, soit toutes les cartes qu’il possède ou à trouver). Nous avons ajoutés des sons au combat (ambiance, sons contextuels). Nous avons crées de nouvelles textures de cartes que nous avons intégrés. Nous avons commencé à faire l’équilibrage de la puissance des cartes par rapport à l’étage où elles sont obtenues. Nous avons rêglés plusieurs crashs que nous subissions à la sortie de combat, après l’écran de game over et au changement d’étage. Nous avons implémenté un système supprimant une carte ayant été jouée par le joueur, une nouvelle est piochée dans son deck s’il en possède d’autres, sinon l’image d’une carte indisponible et non selectionnable est affichée. Les coffres permettent maintenant d’obtenir de nouvelles cartes, un affichage dynamique du contenu du coffre à été ajouté. Les nouvelles cartes sont ajoutées au deck du joueur s’il ne les possède pas (si se sont des consommables, le nombre d’utilisation disponibles est crédités sur la carte existantes) ainsi que dans sa collection. Les cartes sont correctement sauvegardées et chargées quand le joueur quitte ou commence une partie. En cas de nouvelle partie, des cartes par défault sont chargées pour le joueur. Correction d’un bug, pour lequel le personnage gardait ses proportions utlisées pendant le combat à l’issu de celui-ci, une fois de retour dans le labyrinthe. Refonte du placement des ennemis pour qu’ils ne soient plus devant les portes

Création d’une fonction générant des valeurs aléatoires pour la puissance des cartes.

Ajout de la fonction défausse au combat, le joueur peut retirer des cartes de son jeu.

Ajustement de l’image du texte indicatif en combat