**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 structures

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 programme

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 Déplacement perso

Début gestion collision

Hors séance :

Gestion collision terminée

Refonte du code pour génération aléatoire des portes

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

Documentation de tous les fichiers qui correspond au combat

Début de la mise en place du système de sauvegarde

Ajout d’une première version des musiques dans le menu principal et en jeu. Ajout des premiers bruitages de pas et de passages de portes, ainsi que de déplacement et de sélection dans le menu principal.

Quatrième séance :

Approfondissement du système de sauvegarde.

Débuggage de la génération du labyrinthe.

Recherche de sprites pour le personnage.

Écriture des fonctions pour les listes pour le deck et la collection.

Hors séance, après le quatrième TP :

Révision du système de génération de labyrinthe. Déplacement du personnage entre les salles.

Ajouts de plusieurs ennemis sans animations.

Animations du personnage finies.

Ajout des collisions entre le personnage et les ennemis.

Modification des textures du premier étage, ajout de différentes variantes pour varier les visuels. Randomisation des textures du labyrinthe.

Ajout de musiques différentes en fonction de l’étage.

Cinquième séance :

Début d’intégration du mode combat en SDL.

Recherche de textures pour cet effet et de sons.

Réunion pour discuter de l’avancement du projet, partager nos ressentis.

Répartitions des nouvelles tâches.

Création d’un board sur Gitkraken pour une meilleure visibilité.

Hors Séance, après le TP cinq :

Nous avons revu totalement la génération de labyrinthe qui ne nous convenait pas.

Implémentation d’une minimap, d’un HUD (une interface pour que le joueur voit combien de pdv il lui reste, a quel étage il est).

Taille du labyrinthe légèrement agrandie.

Ennemis animés.

Choix aléatoire d’un type d’ennemi au chargement d’étage.

Génération des salles avec des coffres (animations d'ouverture faites), manque récompense du joueur.

Système de changement de niveau fonctionnel (passer de l'étage 1 à 2 par exemple).

Ajout d’un son à l’ouverture du coffre.

Sixième séance :

Fin du combat tour par tour (nouvelles textures)

Ecran 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.

Septième séance :

Tentative de résolution de problèmes d'Abord Trap: 6 présent uniquement sur MAC, sans succès, par Thomas et Axel.

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

Coffre qui donne une carte au joueur par Aurélien, avec affichage.

**Prévision séance prochaine :**

Débuggage, équilibrage du jeu.

Variations de textures en fonction du niveau, ajouts des sons de combats.

Hors Séance, après le TP sept :

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).

Ajouts des sons au combat (Musique, déplacement dans l’interface).

Création et intégration de nouvelles textures de cartes.

Début de l’équilibrage de la puissance des cartes en fonction de l’étage ou elles sont trouvées.

Fix de plusieurs crashs en sortie de combat, après l’écran de game over et au changement d’étage.

Implémentation d’un système supprimant une carte ayant été jouée par le joueur, puis une nouvelle est piochée dans son deck s’il en possède d’autres, sinon l’image d’une carte indisponible et non sélectionnable est affichée.

Les coffres permettent d’obtenir de nouvelles cartes, un affichage dynamique du contenu du coffre a été ajouté.

Les nouvelles cartes sont ajoutées au deck du joueur s’il ne les possède pas (si ce 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 défaut sont chargées pour le joueur.

Correction d’un bug, pour lequel le personnage gardait ses proportions utilisées 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. Ajout d’un compteur d’ennemi pour gagner des points de vies maximum en plus.

Huitième séance :

Aurélien a réglé quelques bugs. Il a fait 2 tests unitaires et a fait pas mal de finitions.

Axel à ajouter les éléments manquants au dossier pour qu'il soit à jour et a centré le menu principal, en ajustant les couleurs.

Thomas a fini et débuggé le compteur d'ennemi et à ajouter un fichier ou il explique avec des photos comment il a réglé un bug dans le code.

Timothée à ajouter des nouvelles fonctions pour qu'on puisse manipuler les decks, à ajuster la fonction qui génère des cartes et a fait de la doc.

Neuvième séance :

Aurélien a réglé quelques bugs et à travailla les rectangles de sélections pour qu’ils s'adaptent en taille et en placement au texte auquel ils se rapportent

Axel a réparé et adapté l’animation de mort à son endroit définitif.

Après avoir testé le compteur, on s’est aperçu qu’il restait des bugs. Thomas les a réparés et a cherché des sprites pour les monstres et le boss final.

Timothée a travaillé sur une fonction qui permet de se déplacer dans la liste des attaques.

Hors Séance, après le TP neuf :

Mise à jour finale de l’animation de mort.

Sprite de boss final ajouté.

Créations de fonctions pour adapter la difficulté en fonction de l’étage.

Ajustement de certaines animations,

Les boss loot une carte du niveau potentiel de l’étage suivant

Animations de combat pour le personnage et les ennemis

Refonte des écrans de chargement

Equilibrage

Création d’un scénario pour le jeu

Avancement du dossier selon les nouvelles consignes reçues

Tests unitaires

Création du deck en fonction de la collection après la mort du joueur