

## FICHE RÉCAPITULATIVE DES TÂCHES RÉALISÉES

- Création est mise en place de structures et de fonctions permettant l’affichage, l’initialisation et la création de niveaux  
(Structure : forme, block, piege ; fonction : initialise\_forme, initialise\_block, initialise\_pique)
- Création d’une structure joueur et de fonctions permettant son initialisation, ainsi que la gestion de ces mouvements : moveLateral et moveHorizontal
- Création de fonction permettant la gestion de collision avec les différentes formes d’un niveau : bloque\_direction\_haut, bloque\_direction\_bas, bloque\_direction\_gauche, bloque\_direction\_droite.
- Création d’une fonction permettant de perdre si le joueur rentre en collision avec un des pièges du niveau.  
Mise à jour de la structure niveau et création d’une fonction permettant au joueur de sortir d’un niveau.
- Création d’un ennemi contre lequel le joueur peut perdre (structure fantome) ainsi que de toutes les fonctions permettant ses déplacements, son initialisation, la gestion de ses collisions ou encore le fait de pouvoir perdre contre lui.
- Création des différents menus et implémentation des fonctions réalisées par le groupe s’occupant de notre sous-traitance.
- Création de fonctions et d’une structure parametre permettant la sauvegarde, et le chargement de niveaux.
- Implémentation de toutes les fonctions et les notions abordées précédemment dans le fichier main et création d’algorithmes permettant l’utilisation de ces mêmes fonctions afin de pouvoir jouer en déplaçant, passer d’un niveau à l’autre, perdre, sauvegarder et charger une partie ou encore utiliser les différents menus grâce aux interactions homme/machine proposés par la librairie GUI de l’ISEN.
- Gestion de la mise à jour des différentes parties du code en cas de problème (comme la mise à jour de la structure joueur permettant de le rendre carré pour lui coller des sprites, ou la mise des structures forme et block afin de pouvoir afficher des sprites).

LANIER  
Theo

## FICHE RÉCAPITULATIVE DES TÂCHES RÉALISÉES

- Recherche et conversions de différentes images dans un format désiré pour pouvoir les afficher dans le jeu en guise d'image de fond, d'image pour le menu, de sprites pour le personnage ou de sprites pour les différentes formes d'un niveau.
- Participation à la réalisation du code pour le groupe dont on s'occupait de la sous-traitance