Projet Annuel - 3IDJV

ALPHONSINE Philippe & GEIGER Julien

KnockerZ’s TODO List

Légende :

○ Point à faire ☼ : Importance × : Difficulté

→ Ce qu’apportera l’implémentation du point

○ Synchronisation parfaite du serveur  ☼☼☼☼☼ ××××

→ Des essais plus aboutis et plus conséquents

→ Une base stable et ferme pour les développements futurs

○ Level design ☼☼☼ ×

→ Meilleure visibilité de la scène et meilleure vue d’ensemble

→ Amélioration de l’UI

○ Menus du jeu et interfaces ☼☼☼☼☼ ×××

→ Meilleure structure et meilleure organisation

→ Utilisation facilitée pour les utilisateurs

→ Structure de l’interface stable

○ Scripts :

• Recherche de ressources : différenciation armes et matériaux ☼☼☼ ××

→ Amélioration du script de récolte de ressources

→ Fonctionnalité de récolte de ressources terminée

• Attaque contre l’adversaire ☼☼☼☼ ×××××

→ Interaction directe avec l’adversaire : essence du multijoueur

→ Utilisation de l’interface

• Amélioration technique et chiffrée des tourelles ☼☼☼ ××××

→ Amélioration du gameplay

→ Notions d’équilibrage

• Apparition de zombies normaux, chefs et boss ☼☼ ××××

→ Amélioration du gameplay

→ Notions d’équilibrage