

|  |
| --- |
|  |
| Avancement |
| Projet algorithmique semestre 4 |
| GEIGUER Pierre | FERNANDO Théo |LAMBALLAIS Hugo |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Décoratif |
| Introduction |
| Ce document a pour but de maintenir un suivi de l’avancement du projet en détaillant chaque semaine les avancées réalisées depuis le dernuier point, les dificultées rencotrées et les prochains points a aborder. Le suivi de l'avancement est un élément clé pour garantir que le projet avance conformément aux objectifs fixés et pour identifier les obstacles qui pourraient empêcher sa réalisation dans les délais impartis.  Ce document permet aussi une tracabilité sur les taches réalisé et permettant en cas de problème de remonter a sa source plus facilement. Pour nous aider dans cette tache nous avons aussi utilisé certains outils tels que GitKracken nous permettant un suivi encore plus rigoureu de la progession. |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Décoratif |
| Au 18/01/2023Effectuté :  * Premier benchmark * Familiarisation avec SDL * Affichage d’une fenêtre basique * Affichage d’un fond * Design des sprites et du background  Prochains points a réaliser :  * Gestion basique des déplacements * Affichage du personnage * Gestion du saut * Passage à une architecture de production  Principales dificultes rencontrees :  * Familiarisation avec SDL et ses subtilités |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Décoratif |
| Au 25/01/2023Effectué :  * Affichage du personnage * Makefile * Passage a une architecture de production * Déplacements latéraux * Saut basique en triangle  Prochains points a réaliser :  * Saut parabolique plus naturel * Faire bouger le background lors des déplacements de manière a ce que le personnage ne puisse pas sortir de l’écran * Optimisations dues aux changements d’architecture (suppression de certains pointeurs.)  Principales dificultes rencontrees :  * A plusieurs reprises durant le changement d’architecture nous avons introduits des bugs et des crashes plus ou moins compliques à résoudre. |
|  |

|  |
| --- |
| Décoratif |
| Au 03/02/2023Effectuté :  * Saut parabolique basique * Le background bouge lors des déplacements mais pas encore lors du saut * Suppression de certains pointeurs de manière à optimiser le code  Prochains points a réaliser :  * Faire bouger le background durant les sauts * Commencer à implémenter les mécaniques de collisions * Modifier légèrement l’architecture de manière à mettre les niveaux dans des modules à part entière * Modifier légèrement l’architecture de manière à préparer l’implémentation du menu du jeu  Principales dificultes rencontrees :  * Gestion en direct de la position du personnage pour pouvoir faire bouger l’écran en même temps en particulier lors du saut. |
|  |

|  |
| --- |
| Décoratif |
| Au 10/02/2023Effectuté :  * Création du fichier niveau1.c et de ses interactions * Le background se déplace bien avec le personnage même lors du saut * Détection basique des collisions entre le personnage et le sol * Implémentation de fonctions servant à la gestion de l’affichage des textes (en prévision du menu) * Première version du module de sauvegarde/chargement  Prochains points a réaliser :  * Terminer le menu et le lier au programme * Gestion des collisions entre des éléments du niveau et le personnage * Affichage chronomètre  Principales dificultes rencontrees :  * Fonction de saut trop volumineuse et non optimale |
|  |

|  |
| --- |
| Décoratif |
| Au 17/02/2023Effectuté :  * Gestion latérale des collisions * Refonte d’un saut directionnel, optimisé * Ajustement de la gravité pour la vitesse de retombée * Implémentation du menu dans la boucle principale * Gestion des collisions 100% opérationnelle * Affichage du chronomètre ingame  Prochains points a réaliser :  * Implémenter le compteur de morts * Implémenter les ennemis et leurs collisions * Fix bugs divers et corrections légères  Principales dificultes rencontrees :  * Calculs des positions pour les collisions avec SDL2 |

|  |
| --- |
| Décoratif |
| Au 24/02/2023Effectuté :  * Implémentation et affichage du compteur de morts * Gestion des ennemis et de leurs collisions * Corrections bugs  Prochains points a réaliser :  * Sous-traitance du son  Principales dificultes rencontrees :  * Gestion du renderer avec les menus |

|  |
| --- |
| Décoratif |
| Au 03/03/2023Effectuté :  * Sprites * Ajout des structures * Menu commandes * Déplacement des ennemis * Conditions de victoire  Prochains points a réaliser :  * Inventaire * Menu victoire * Liaison du choix de niveau avec les niveaux  Principales dificultes rencontrees :  * Aucune |

|  |
| --- |
| Décoratif |
| Au 07/03/2023Effectuté :  * Inventaire * Menu victoire * Liaison des niveaux * FIN DE PROJET  Principales dificultes rencontrees :  * Aucune |