Alexandre TURCOTTE

William CÔTÉ

Groupe 0001

**Journal de projet**

**TP3 – Tunder Force**

Travail présenté à monsieur François Paradis et Daniel Huot

Programmation de jeux vidéo III, algorithme et structure de données II

420-V31-SF

Département d’informatique

Cégep de Sainte-Foy

20 Décembre 2015

Table des matières

[Diagramme UML 3](#_Toc435649675)

[Descriptions des assets 4](#_Toc435649676)

[User stories 5](#_Toc435649677)

[Log des tâches 8](#_Toc435649678)

# Diagramme UML

# Descriptions des assets

**gameover.png :** magnifique écran annonçant que la partie est terminée. Plus de 1000 heures sur Paint pour réussir un tel chef-d’œuvre.

**player.png :** la spritesheet du joueur, celle fournie par le professeur. Un magnifique personnage aux allures isométriques.

**robot.png :** encore une spritesheet fournie par le professeur et remodelé par William, cette fois-ci des robots. Très jolis.

# User stories

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | ***User stories*** | ***État*** | ***Réalisé par*** | ***Temps*** | ***Difficultés*** |
| **Sprint 0** | + Document de design | Réalisé | William + Alexandre | 30min | Aucune difficulté majeure |
| + Diagramme de classe | Réalisé | William + Alexandre | 30min | Aucune difficulté majeure |
| **Sprint 1** | + Créer vaisseau du joueur  + Le vaisseau est un singleton |  |  |  |  |
| + Le vaisseau du joueur a des points de vie. |  |  |  |  |
| + Les ennemis ont des points de vie  + La collision joueur-ennemi fait le plus petit nombre de points de vie entre les deux en dégât aux deux entités |  |  |  |  |
| + Les projectiles ont des attributs (vitesse, puissance, forme et manière de se déplacer différentes) |  |  |  |  |
| + Ennemi et projectile ont 3 couleurs différentes  + Ennemi généré au hasard |  |  |  |  |
| + Structure de pile template pour les boucliers |  |  |  |  |
| **Sprint 2** | + Sanic  + Lord Cena  + Stair Fax  + Kekatron  + Pepenator |  |  |  |  |
| + Les ennemis sont créés avec une fabrique  + Liste chaîné template pour les armes |  |  |  |  |
| **Sprint 3** | + Implantation des bonus avec le patron observeur  + Arme spéciale  + Bouclier  + Bombe explosive  + Bombe électromagnétique  + Soin  + Multiplicateur de points  + Bonus de points direct |  |  |  |  |
| **Sprint 4** | + Le scoreboard |  |  |  |  |
| + Le boss |  |  |  |  |
| + Obstacles |  |  |  |  |
| **Sprint 5** | + Animations |  |  |  |  |
| + Sons |  |  |  |  |
| + Transitions |  |  |  |  |

# Log des tâches

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Tâche réalisée*** | ***Réalisée par*** | ***Temps*** |
| Mise en place du GitHub | William | 20 minutes |
| Création du journal de bord | William | 2 heures |
| UML | William + Alexandre | 30 minutes |
| Document design | William + Alexandre | 30 minutes |
| Ajout de la classe Game | William + Alexandre | 1 heures |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **TOTAL** |  | **4 heures 20 minutes** |