

Backlog sprint 3 :

Tâches :

Florian & Paul-Antoine :

- Déplacement des fonctions liées aux dégâts de l'explosion, avant présentes dans l'entity et dans le Breakable_Wall, maintenant directement dans l'explosion
- Affichage graphique :
 - Explosion de la bombe
 - Points de vie du joueur
 - Joueur ennemi
 - Mur cassable
 - Ecran de gameover/victoire

Justine & Camille :

- Préparation de la présentation du projet (Création de graphiques utiles à la compréhension des phases de développement, et du déroulé du projet)
- Joueur ennemi :
 - IA simple (aléatoire)
 - Déplacement du joueur ennemi
 - Perte de points de vie du joueur lorsqu'il se fait toucher par le joueur ennemi
 - l'ennemi perd de la vie lorsqu'il est touché par une explosion

Tout le monde :

- Refactoring de certaines parties du code
- Tests unitaires sur les fonctions les moins triviales