

Compte rendu Galaxie Sanchez du 11/04/2023

Le compte rendu porte sur la création d'un site web utilisant le framework Phaser 3 pour implémenter un jeu. Les différentes fonctionnalités implémentées comprennent la possibilité pour le vaisseau de tirer et de se déplacer sur l'écran. Les tâches ont été réparties entre les membres de l'équipe pour faciliter le développement.

La création du site et son visuel ont également été pris en compte. Il est important que le site ait un aspect visuel attrayant pour attirer les utilisateurs.

Le framework Phaser 3 a été utilisé pour faciliter la création du jeu. Le framework offre des fonctionnalités avancées pour la création de jeux en 2D, ce qui a permis à l'équipe de développer le jeu avec plus d'efficacité.

L'image du vaisseau et du laser ont également été chargées sur le site. Cela a ajouté un élément important au jeu. Le vaisseau et le laser sont des éléments clés du jeu, donc leur implémentation doit être soigneusement considérée.

Compte rendu Galaxie Sanchez du 27/04/2023

Nous avons continué à travailler avec le framework Phaser 3 pour notre projet Galaxie Sanchez. Nous avons réussi à intégrer un vaisseau spatial qui peut se déplacer sur l'écran en utilisant les touches directionnelles du clavier. De plus, nous avons également ajouté une fonctionnalité de tir, qui permet au vaisseau de tirer.

Nous avons également travaillé sur l'aspect visuel du jeu. Nous avons ajouté un fond d'espace avec des étoiles scintillantes pour donner l'impression d'être en plein milieu de l'univers. Nous avons également ajouté un vaisseau futuriste et un laser.

En ce qui concerne le CSS, nous avons avancé sur la conception de l'interface du jeu et des menus, notamment en travaillant la mise en page des boutons pour faciliter la navigation des joueurs dans le jeu. Nous avons également travaillé sur la création d'effets visuels tels que des animations de survol et des transitions de page pour améliorer l'expérience utilisateur.

Dans l'ensemble, nous sommes satisfaits de l'avancement du projet jusqu'à présent. Nous avons accompli de nombreux objectifs clés.

Compte rendu Galaxie Sanchez du 04/05/2023

Pour changé l'approche que nous utilisions pour notre projet de jeu vidéo, nous avons décidé de passer du framework Phaser 3 au JavaScript pur en raison de problèmes d'import et d'export. Bien que cela nous ait obligé à repartir de zéro sur le côté backend du projet

Une fois avoir terminé de travailler sur l'aspect visuel du jeu en développant l'interface utilisateur, nous avons ajouté un menu de sélection qui permet à l'utilisateur de choisir entre trois types de vaisseaux différents et lasers, chacun ayant des styles uniques.

Nous sommes maintenant en train de travailler sur le développement du côté backend, y compris la mise en place d'un système d'astéroïdes et de gestion des niveaux, aussi de permettre au vaisseau de bouger et de tirer.

En conclusion, nous sommes fiers de l'avancement de notre projet jeu vidéo malgré les difficultés auxquels nous avons été confrontés.

Compte rendu Galaxie Sanchez du 11/05/2023

Aussi, nous avons travaillé sur l'ajout d'un système d'astéroïdes à notre jeu vidéo pour créer des astéroïdes qui défilent à travers l'écran, augmentant la difficulté du jeu et fournissant une expérience de jeu.

Nous avons ajouté un algorithme pour augmenter le nombre d'astéroïdes en fonction du temps que le joueur passe à jouer mais aussi un astéroïde crée aléatoirement toutes les 500 millisecondes, pour valoriser une expérience de jeu plus progressive et immersive. Cela permet également de maintenir un niveau de difficulté approprié pour les joueurs plus expérimentés.

Nous avons également ajouter donc une image pour l'astéroïde.

Nous aurions aimé avant la fin du projet pouvoir permettre au vaisseau de bouger mais aussi de tirer, qu'il puisse détruire les astéroïdes et que le vaisseau puisse être détruit aussi. Cependant nous avons pas réussi par manque de temps après avoir arrêter le framework Phaser 3.