

Journal de Travail de Borodkin Oleksandr

Semaine 1

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Écouter M. Carrel	Écouter les consignes du projet et comment va se dérouler le cours	6	
Créer le JdT	Écriture du code HTML/CSS et remplissage du journal	2	
Création du concept de jeu	Réfléchir sur le concept des textures, les mécaniques du jeu et le contexte	4	
Création du concept-art de jeu	Création d'une maquette de ce à quoi le jeu va ressembler	3	

Semaine 2

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Création des user stories	Création de certaines tâches pour le projet et les tests	4	
Amélioration de la maquette	Ajout du boss battle et des écrans de victoire et défaite sur la maquette	2	
Rédaction du rapport	Écriture de l'introduction et du planning dans le rapport	6	

Semaine 3

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Discussion sur release	Feedback sur le release Git et les tests d'acceptation	2	
Rédaction des user stories	Amélioration des user stories	3	
Rédaction du rapport	Ajout des objectifs pédagogiques dans le rapport	1	
Codage du mouvement du drone (WiP)	Codage de l'observation des touches pressées	3	
Changement du fond de la forme	Codage du changement du fond de la forme	3	

Semaine 4

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Attribution de la texture de la grille (WiP)	Codage des fonctionnalités pour affichage de la grille	6	La texture est affichée mais mal

Codage du mouvement du joueur	Codage de la détection des touches appuyées et changement de la position du joueur	3	
Changement du fond de la forme	Codage du changement du fond de la forme	3	

Semaine 5

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Attribution de la texture du missile	Codage des fonctionnalités pour affichage du missile	3	La texture est affichée mais mal
Codage du mouvement du missile	Codage de la détection des touches appuyées et changement de la position du missile	6	
Codage de l'explosion	Codage de la disparition du missile, apparition de l'explosion et disparition	7	

Semaine 6

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Attribution de la texture de la base	Codage des fonctionnalités pour affichage de la base	3	
Codage des fonctionnalités de la base	Codage de la détection si le drone touche la base	6	
Codage de la perte	Codage de la disparition de la base et affichage de l'écran de défaite si la base a 0 PV	7	

Semaine 7

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Création du boss	Codage du boss et de l'écran de victoire	6	
Codage des tirs des ennemis (WiP)	Codage des tirs des ennemis et de la classe Rocket pour les missiles	6	

Semaine 7.5

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Correction des missiles des ennemis	Correction du comportement des projectiles des ennemis	10	
Codage des obstacles	Codage de l'apparence et des collisions des obstacles	4	
Amélioration des ennemis	Codage du comportement des ennemis lorsqu'un obstacle est à proximité	6	
Amélioration du code	Renommage des variables selon conventions, encapsulation, etc.	5	

Semaine 8

Tâche	Description	Durée (en 15 min)	Liens/Remarques
Rédaction du rapport	Rédaction du rapport par rapport au CDC et remarques de XCL	9	
Création du diagramme de classes UML	Création du diagramme UML avec toutes les classes du projet	3	