

Compte rendu Sprint 2

Réalisé :

1. Modifier la conception pour correspondre au nouveau diagramme de classe. (Alexandre)
2. Le labyrinthe contient des monstres qui enlèvent un point de vie en cas de contact avec le héros. (Emanuel)
3. Certains monstres se déplacent vers le personnage. (Alexandre)
4. Un monstre kidnappeur qui ramène le joueur au spawn. (Alexandre)
5. Le projet dispose d'un menu principal qui permet de lancer le jeu. (Alexandre & Salih)
6. Ajouter des niveaux. (Alexis)
7. Ajouter d'autres types de monstre : (Alexandre)
 - monstre qui cible le héros
 - monstre qui fait plus de dégâts
 - monstre avec pattern de déplacement fixe
8. Afficher une barre de vie pour le héros. (Emanuel)

Repoussé au sprint suivant suite à la réduction du sprint 2 :

9. Ajouter un menu option dans le menu principal (dans les options on pourra paramétrer les touches du jeu).

Problèmes rencontrés :

- L'un des membres étant malade, nous avons dû redistribuer ses fonctionnalités aux autres membres.
- Le chrono a bugué en ajoutant les niveaux
- Les inputs ne répondent pas correctement parfois

Points positifs :

- Fonctionnalités ajoutées sans problème de conflit
- Organisation correcte et bon esprit d'équipe pour rattraper l'absence de notre camarade