

T↑	Type d'anomalie	Découvert par	📅 Date de début	🕒 Priorité	🏠 État	T↑	Étape/Solution	🏠 Difficulté
	Glitch/Utilisation du Δ Time	sebasuchan	31/12/2024	Moyenne	Terminé		Utilisation de la fonction Math.min(). Affecter une valeur minimale par défaut du Δ T dans la fichier Main.lua. Solution : Math.min(dt,1/60).	Normal
	Erreur de synchronisation entre le front-end et le back-end / Limite des points de vie dépassée sur la barre d'énergie.	sebasuchan	02/01/2025	Moyenne	Terminé		Utilisation d'un bloc d'instructions conditionnel dans le code source avec un opérateur de comparaison, limitant le nombre d'objets incrémentés à une valeur inférieure ou égale à 5 cœurs. Exemple : lors des bonus ramassés par le joueur.	Facile
	Erreur logique liée à l'utilisation des billes, qui se coincent lorsqu'elles sont déposées sur les bords de l'écran.	sebasuchan	12/01/2025	Faible	Terminé		Bloquer l'action de dépôt du joueur avec une délimitation intérieure de l'écran, afin d'éviter que les billes posées en bordure se retrouvent coincées. Utilisation d'une instruction conditionnelle et d'une variable limitAreaDepBall pour empêcher la bille d'être irrécupérable à 1 pixel près du bord. Le problème provient des coordonnées ox et oy du joueur.	Normal
	Décalage des suppressions d'acteurs dans la liste des ennemis suite à une collision entre les balles du joueur et les vaisseaux ennemis.	sebasuchan	12/01/2025	Moyenne	Terminé		Parcours de la liste à l'aide de boucles, lignes 314 à 379 du module M_state.lua. Problème identifié au niveau de table.remove(le) à la ligne 335. J'ai ajouté comme premier argument la liste des ennemis et en deuxième argument l'indice l de l'itérateur. Solution : table.remove(ListNam, l).Utilisation du fichier log.txt	Normal
	Erreur Syntaxique	sebasuchan	08/01/2025	Haute	Terminé		Message d'erreur indiquant une parenthèse manquante. Ligne 243 du module M_spawn.lua. Parenthèse ajoutée.	Très simple
	Indentation/tabulation	sebasuchan	09/01/2025	Haute	Terminé		Mauvaise imbrication des blocs de code avec les conditions If...then...End. Le décalage du code empêchait la lecture séquentielle, je l'ai donc repositionné correctement.	Très simple
	Erreur logique, position non conforme de la jauge de vie en limite d'écran	sebasuchan	12/01/2025	Faible	Terminé		Conditions spécifiques pour décaler la barre de vie quand le joueur arrive à une certaine limite de l' écran avec les coordonnées x,y. Utilisation de deux variables distances pour replacer la jauge sur x et y .	Normal

