Historique de conception

* Création du répertoire « /P3\_Labyrinthe ».
* Création de l’environnement virtuel « Labyrinthe » situé dans « /P3\_Labyrinthe/Labyrinthe ».
* Création d’un fichier «.gitignore » protégeant les répertoires « Include, Lib, Script et Tcl» situé dans le répertoire « Labyrinthe ».
* Création du fichier « Requirements.txt » situé dans « /P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/ ».
* Création du dépôt distant « P3\_Labyrinthe », sur GitHub, avec un « Commit » et un « Push » du répertoire « /P3\_Labyrinthe » local.
* Création de la branche « ToBuildMaze » dédiée à la création de l’environnement graphique du labyrinthe.Récupération du fichier « macgyver\_ressources.zip ».
* Création du dossier « P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/Package ».
* Création du fichier «  P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/setup.py ».
* Création du fichier «  P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/main.py ».
* Création du fichier « P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/Package/\_\_init\_\_.py ».
* Création du fichier « P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/Package/Characters.py».
* Création du fichier « P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/Package/Maze.py».
* Création du fichier « P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/Package/Options.py».
* Création du fichier « P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/Package/settings.ini».
* Création du fichier « P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/Package/Window.py».
* Création du dossier « P3\_Labyrinthe/Labyrinthe/Package/Pictures/ », ce dossier contient les ressources fournies par OpenClassRooms.
* Commit, sur la branche master, d’un premier fichier « Test\_Git\_Hub.py » assurant le bon fonctionnement de versionnage.
* Commit des fichiers « .gitignore » et « Requirement.txt ».
* Création des classes « Characters, Maze, Options, Window.
* Ajout des images « Gardien », « MacGyver » et les objets.
* Amélioration de la classe « Options » pour les paramétrages suivants : « Settings », « SettingsWindow », « SettingsCharacter », « SettingsObjects ». Le module Configparser est implémenté pour gérer le paramétrage via un fichier « .ini ».
* Ajout de la fonction « move\_avatar() » pour MacGyver.
* Ajout de l’image pour les murs. Ajout de la fonction« stop\_move\_avatar », pour gérer la collision avec les murs.
* Ajout du paramétrage de l’horloge de 60 images par secondes. Ajout de la classe « SurroundingSprite() » pour gérer chaque bloc de mur en tant qu’objet.
* Conversion des personnages, MacGyver et Gardien, en sprite. Conversion des fonctions lié à MacGyver en méthodes.
* Reconfiguration du labyrinthe. Arrière-plan du labyrinthe modifié. Disposition des murs via une matrice. La matrice est schématisée par une liste à valeurs booléennes.
* Reconfiguration et amélioration de la classe « CharacterSprite() » et de ses méthodes associées.
* Positionnement du gardien dans le labyrinthe.
* Correction des bugs concernant le déplacement de MacGyver aux alentours des axes X et Y de la fenêtre.
* Ajout de la gestion des collisions aves tous les murs du labyrinthe.
* Fusion de la branche « ToBuildMaze » et de la branche principale « master » (merge).
* Changement de l’image de MacGyver et du sol du labyrinthe.
* Création de la branche « ToGetObjects ». Branche dédiée à l’ajout de la fonctionnalité de gestion des objets.
* Modification du comportement de MacGyver selon son déplacement.
* Modification du comportement du Gardien selon le déplacement de MacGyver.
* Ajout de la classe « Objects ». Ajout du positionnement aléatoire des objets dans le labyrinthe.
* Ajout de la récupération des objets. Une liste à valeurs booléennes gère le compteur d’objets récupérés.
* Fusion de la branche « ToGetObjects » et de la branche principale « master » (merge).
* Ajout de l’arrêt du jeu après la collecte de tous les objets et de la collision avec le Gardien.
* Création de la branche « EnhanceGraphic ». Branche dédiée à l’amélioration de l’affichage graphique global du jeu et de l’allègement de la rédaction du code.
* Factorisation du code rédigé dans le programme principale « main.py » et dans la classe des personnages « Characters.py »
* Ajout d’un tableau de bord, au-dessus du labyrinthe, pour inventorier les objets collectés.
* Modification de l’image des objets disposés dans le labyrinthe.
* Suppression de la methode « stay\_in\_window) » générant un bug sur le déplacement de MacGyver.
* Suppression de certaines variables inutilisées.
* Suppression de certaines classes, méthodes et fonctions inutilisées.
* Conversion de certains messages affichés en informations loguées, conversion de « print() » en « logging.info() ».
* Redimensionnement et repositionnement des messages de fin de jeu.
* Réorganisation du code rédigé du programme principal « main.py ».
* Verrouillage de la méthode « stop\_move\_avatar() ».
* Suppression de la méthode « stop\_move\_avatar() ».
* Factorisation des fonctions d’initialisation du programme.
* Factorisation des fonctions d’initialisation du programme. Préparation des emplacements des « DocsStrings ».