

JOURNAL DE TRAVAIL 27.08.2025

13h10 - 14h45 : Explication de mr.Carrel par rapport au projet -1h35 DONE

15h - 15h30 : Réfléchir sur les fonctionnalités et sur le thème du jeu -30min DONE

15h30 - 16h20 : Conception de la maquette/bitmap

[<https://www.figma.com/design/En2JxpDdvdrKInr9Pv5JyK/Maquette-Jeu-shoot-em-up?node-id=0-1&p=f&t=YBi04pk32iZWL83K-0>] -50min DONE

16h20 - 16h35 : début du rapport -15min IN PROGRESS

JOURNAL DE TRAVAIL 03.09.2025

13h10 - 13h30 : Explication des Users stories par mr.Carrel -20min DONE

13h30 - 16h30 : Conception des User stories

[<https://github.com/Zidane-ETML/Shoothemup/issues>] -1h IN PROGRESS

16h30 - 16h35 : Remplissage du journal de travail -5min DONE

JOURNAL DE TRAVAIL 01.10.2025

13h10 - 13h20 : Rattrapage checkpoint numéro 4 -10min DONE

13h20 - 16h35 : Ajout de la capacité de déplacer à mon joueur -3h15 IN PROGRESS

J'essaie encore de faire en sorte que mon joueur se déplace comme je le veux, les problèmes que j'ai eu sont que le déplacement n'était pas fluide et que quand j'appuyais

sur les touches de déplacement en même temps le personnage s'arrêtait sur place.

JOURNAL DE TRAVAIL 08.10.2025

13h10 - 13h20 : prendre conscience du feedback -10min DONE

13h20 - 14h10 : Mettre à jour Visual studio et en même temps avancer dans le rapport et corriger certaines choses dans le jdt -50min DONE

14h10 - 16h35 : Ajout de hitbox au joueur et essaie d'ajouter les palmiers et une hitbox propre à chaque palmier -2h25 IN PROGRESS

J'ai vraiment de la difficulté à comprendre la mise en place de ces palmiers mais je pense pouvoir réussir avant les 80%.

JOURNAL DE TRAVAIL 29.10.2025

13h10 - 15h40 : Ajout des palmiers et de l'espace entre eux et d'une hitbox(visuel pour l'instant) propre à chacun -2h30 DONE

J'ai enfin compris comment mettre en place tout ça. Manque plus qu'à comprendre les collisions et le jeu sera prêt à temps.

15h40 - 15h42 : Corriger l'orthographe de certaines phrases présentent dans le jdt -2min DONE

15h42 - 15h52 : Reorganisation de la classe joueur car il y avait pas mal d'attribut et autres qui mettent à confusion ou étaient juste inutile -10min DONE

15h52 - 16h35 : Faire en sorte que le joueur tombe du ciel au lieu qu'il n'apparaisse sur le sol(qui est censé tuer le joueur) -43min DONE

Cela m'a prit du temps car je ne me suis pas rendu compte que plus la position Y est grande plus le joueur est en bas de l'écran.

JOURNAL DE TRAVAIL 31.10.2025

toute la journée : j'ai tenté de réussir à implémenter les collisions et en parallèle à faire le rapport. Le rapport est fait mais le jeu je n'y arrive pas. -10h IN PROGRESS