

|         |            |                |   |
|---------|------------|----------------|---|
| 27 août | 1 h 30 min | Documentation  | Écouter le prof parler  |
| 27 août | 30 min     | Implémentation | Création du repo git, journal de travail, etc...  |
| 27 août | 30 min     | Implémentation | Création de l'illustration du jeu   |
| 27 août | 30 min     | Implémentation | Création de l'illustration du jeu sur figma   |
|         |            |                |   |
| 03 sept | 30 min     | Documentation  | Écouter le prof parler  |
| 03 sept | 1 h 30 min | Implémentation | Céation des user stories.   |
| 03 sept | 40 min     | Documentation  | Documentation en lien avec markdown.  |
| 03 sept | 50 min     | Implémentation | Rédaction du rapport  |
|         |            |                |   |
| 10 sept | 1 h 30 min | Implémentation | Modifcation des userstories pour qu'elles soient conforme avec les remarques du prof.           |
|         |            |                |   |
| 17 sept | 2 h        | Documentation  | Documentation en lien avec les forms  |
| 17 sept | 1 h        | Analyse        | Je refais l'exos drones pour bien comprendre  |
|         |            |                |   |
| 24 sept | 1 h        | Implémentation | Reprise de l'exo drones dans le projet  |
| 24 sept | 30 min     | Implémentation | Ajout des mouvements  |
| 24 sept | 30 min     | Documentation  | Prise de connaissance des conventions de codage   |
| 24 sept | 1 h        | Implémentation | Suppression du 2e timer et mise en forme du code en conséquence                                 |
|         |            |                |   |
| 01 oct  | 1 h 30 min | Documentation  | Comment dessiner des fonctions sur un form  |
| 01 oct  | 1 h 30 min | Implémentation | Débuts dans la création des ennemis   |
|         |            |                |   |
| 08 oct  | 20 min     | Absent         | Écouter le prof parler  |
| 08 oct  | 20 min     | Implémentation | Modification du nom de projet   |
| 08 oct  | 50 min     | Implémentation | Modifications mineures sur joueur et modification des textures                                  |
| 08 oct  | 15 min     | Absent         | Réponse au mail de M.Sahli  |
| 08 oct  | 30 min     | Implémentation | Finalisation de la US sur les ennemis   |
| 08 oct  | 45 min     | Implémentation | Ajout des projectiles ennemis   |
|         |            |                |   |
| 29 oct  | 1 h        | Implémentation | Déplacement des listes dans leurs classes respectives et nettoyage de l'update dans le AirSpace |
| 29 oct  | 2 h        | Analyse        | Trouver pourquoi ces ennemis tirent bizarrement   |
|         |            |                |   |
| 31 oct  | 2 h        | Implémentation | Redéplacement des listes au bon endroit et nettoyage de tout le code                            |
|         |            |                |   |
| 01 nov  | 1 h        | Implémentation | Ajout des colisions   |
| 01 nov  | 1 h        | Implémentation | Ajout des boucliers pour arriver au look final du jeu   |
| 01 nov  | 1 h        | Implémentation | Modification des hitbox   |

|        |            |                |   |
|--------|------------|----------------|---|
|        |            |                |   |
| 02 nov | 2 h        | Implémentation | Ajout des obstacles                                 |
| 02 nov | 30 min     | Implémentation | Ajout des colisions et bloquages avec les obstacles |
| 02 nov | 2 h        | Implémentation | Modification de la manière de générer les ennemis   |
| 02 nov | 1 h        | Implémentation | Ajout de tout les commentaires dans le code         |
| 02 nov | 1 h 30 min | Implémentation | Rédaction du rapport                                |
|        |            |                |   |

|   |
|---|
| Explications à propos du cdc, git, etc  |
|   |
|   |
|   |
|   |
| Explications sur l'utilisation de figma.  |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
| Je ne savais pas quoi faire je ne comprenais rien au forms                      |
|   |
|   |
|   |
|   |
| j'ai enfin compris comment la methode NewFrame est appelée                      |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
| je n'ai plus d'erreur mais les ennemis tirent très bizarrement et aléatoirement |
| les ennemis tirent le meme nombre de charges que il y a d'ennemis (16h01)       |
|   |
| Les classes view n'existent plus le render et les updates se font dans model    |
|   |
|   |
|   |
|   |

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
| J'ai essayé de faire une forme de génération procédurale |
|  |
|  |
|  |