Journal de Bord DONTEATME

La première semaine (semaine du 1 au 7 Avril) nous avons commencé par faire un brainstorming sur le sujet de notre jeu, en découle de cette idée un aperçu des différends niveau et du gameplay proposé (3 niveaux, 2 cinématiques)

La deuxième semaine (semaine du 8 au 14 Avril) nous n’avons pas vraiment eu le temps de travailler sur le projet à cause de nos poursuites d’études nous avons donc mis le projet en stand-by

La troisième semaine (semaine du 15 au 21 Avril) nous avons commencé par faire les designs de la première carte ainsi que celui du personnage principal, au niveau de la programmation on a commencé par gérer les déplacements ainsi que les collisions pour le niveau 1.

Cette semaine a été particulièrement concentré sur le niveau 1.

La quatrième semaine (semaine du 22 au 28) nous avons commencé par faire les designs de la deuxième carte ainsi que les quelques ennemis qui se situeront sur la première carte, au niveau de la programmation nous avons géré les déplacements spécifiques sur la deuxième carte ainsi que les collisions avec les nouveaux éléments.

Cette semaine a été particulièrement concentré sur le niveau 2.

Vu le retard engendré notamment a cause de la semaine en stand-by nous avons mis de côté de faire 3 niveaux, mais également parce qu’il nous reste plus aucun sprites disponible, changez-nous un sprite et obligatoirement un élément de la carte aura changé.

La semaine final (semaine du 29 au 1 Mai) nous avons fait les animations, le menu, la musique, les transitions et les cinématiques que nous avions imaginées précédemment.