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 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 troisième semaine (semaine du 15 au 21 Avril) 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.

La quatrième semaine (semaine du 22 au 28) nous avons commencé par faire les designs de la troisième carte ainsi que les ennemis qui se situeront sur la deuxième carte, au niveau de la programmation nous avons géré les collisions sur cette nouvelle carte.

Cette semaine a été particulièrement concentré sur le niveau 3.

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