

CAHIER DE SUIVI LE DESTIN DE LESTIN

V1

Création du canevas et de la fenêtre

Création de la première animation

Création des map sur papier, avec les obstacles et les décors

Création des premières matrices qui représentent les différentes maps

Pour l'instant l'animation de début se lance.

Beaucoup de questionnement sur la mécanique à utiliser, ce qui est à notre portée ou non

Corentin, rajoute des truc sur l'animation

V2

Fonctions de déplacement avec les touches up down left right

Matrice 3x3 qui regroupe toutes les matrices de map

Animation de début mise à part afin de se concentrer sur le gameplay

Pour l'instant le « jeu » permet de déplacer un cercle sur un canevas blanc avec des barrières invisibles définies par les matrices.

Beaucoup de nouvelles variables

Difficulté à trouver comment passer d'une map à l'autre, ça ne fonctionne pas encore

Fonction up, down, left et right trop répétitives. À améliorer.

V3

Avancement des fonctions de déplacement

Aréation d'une fonction temporaire « dessin » qui permet, en parcourant la matrice de la map actuelle, de dessiner les obstacles afin d'observer le fonctionnement du déplacement et de s'y retrouver.

Création d'une fonction « attaque » qui permet de tuer les mobs prédéfinis par la matrice. lorsqu'on est sur la case adjacente à un mob, si avec la souris on clique dessus ça le fait changer de skin (pour l'instant c'est un cercle qui change de couleur) ça incrémente également un score de 1 à chaque kill.

Modifications de certaines matrices afin d'y ajouter des mobs

Modification de « dessin » afin d'afficher les mobs

Problème :

Nous nous sommes rendu compte que les matrices n'apparaissaient pas dans le même sens dans le canevas et dans le code, mais avons trouvé un moyen rapide de toutes les retourner : récupérer une fonction « transpose » du cours d'algèbre.

Pour l'instant le code permet de déplacer un cercle sur une map avec des obstacles visibles, et "d'attaquer" un cercle en cliquant dessus lorsqu'on est sur la case adjacente, ce qui le fait changer de couleur.

V4

Simplification des fonctions de déplacement grâce à de nouvelles variables et une fonction « coor ».

Remplacement du cercle qui servait de skin par une image de garçon.

Création d'une première image de map

Problèmes :

- erreurs dans le changement de map
- le personnage ne se déplace pas, il crée une nouvelle image à chaque déplacement

V5

Ajout de PYGAME

Ajout de musiques grâce à pygame à chaque changement de map

Création sur photoshop d'une grande image qui représente toutes les maps, et Changement de technique pour le changement d'image de map en faisant glisser l'image sur le canevas

Modification de quelques paramètres et de la matrice qui regroupe toutes les maps Afin de contrer le problème de changement de map

Ajouter améliorations