

Projet	P_ShootMeUp
Module	I320, I322

story	terminée le	tâche	remarque	Durée [min]
Déplacement des ennemis	25 sept. 2024	Faire avancer les ennemis vers le joueur		0h10
		Limiter les mouvements des ennemis à l'écran		0h05
	02 oct. 2024	Faire stopper les ennemis quand ils arrivent dans la zone de collision du joueur		0h10
	02 nov. 2024	Faire contourner les ennemis quand ils sont bloqués par une collision		0h40
Déplacement du joueur	18 sept. 2024	Ajout et implémentation de la librairie "Apos.Input"		0h15
		Faire bouger le joueur en fonction des touches du clavier		0h20
		Limiter les mouvements du joueur à l'écran		0h05
	25 sept. 2024	Remplacement de la librairie Apos.Input avec une classe locale		0h20
Mécaniques d'attaque des ennemis	02 oct. 2024	Ajuster la vélocité du joueur avec le gameTime		0h05
	29 oct. 2024	Ajout de BulletType pour différencier les tireurs		0h10
		Permettre aux ennemis de tirer		0h20
	02 nov. 2024	Ajout d'un cooldown		0h10

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Mécaniques d'attaque du joueur	02 oct. 2024	Ajout de types de balles		0h05
		Ajout des dégâts des balles		0h10
		Detection des inputs pour attaquer	Cela a prit plus de temps que prévu car j'ai ajouté beaucoup de nouvelles méthodes à mon InputManager	0h20
	29 oct. 2024	Implémenter la logique des collisions des attaques		0h15
		Limiter les attaques au cooldown		0h10
		Ajout de BulletType pour différencier les tireurs		0h10
Mécaniques de défense du joueur	02 nov. 2024	Refactor de la logique de collision des bullets		0h20
		Ajout d'un cooldown		0h10
		Ajouter un sprite aux protections		0h10
	01 nov. 2024	Créer une entité Protection		0h15
		Ajout d'un cooldown		0h05
		Ajout de points de vie et un barre de PV		0h10
Système de santé	02 oct. 2024	Création et implémentation d'une interface IDamageable		0h20
		Création du composant "HealthComponent"		0h20
		Implémentation de HealthComponent dans Enemy et LocalPlayer		0h05
	29 oct. 2024	Implémentation de HealthComponent dans LocalPlayeret LocalPlayer		0h05
		Implémentation des dégats et heal		0h10
		Ajout de points de vie de base dans la config		0h05
	01 nov. 2024	Ajout d'une barre de PV pour toutes les entites		0h20

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Urgente	28 août 2024	Création des users-stories		0h50
		Création du projet sur IceScrum		0h05
		Création du rapport et mise à jour du GitHub		0h05
		Explication des détails du projet		0h30
	04 sept. 2024	Introduction		1h00
		Recherche d'idées de gameplay et de thèmes	https://noiseless-mackerel-1a5.notion.site/Id-es-a75d707d646242d1bcb23c5b203fefad?pvs=74	0h30
		Création de user-stories 1/2		1h20
		Création de user-stories 2/2		0h40
	11 sept. 2024	Rédaction du rapport		0h50
		Scrum Meeting		0h05
		Daily Scrum		0h05
	18 sept. 2024	Ecriture d'un jeu de test pour se familiariser avec MonoGame	En utilisant cette série de tutoriels: https://code.tutsplus.com/series/cross-platform-vector-shooter-xna--gamedev-10559	2h50
		Daily Scrum		0h05
	25 sept. 2024	Aider Eithan pour son code		0h20
		Aider Mathis à corriger un bug		0h15
		Ajout d'un .gitignore		0h15
		Backlog grooming		0h15
		Création d'une nouvelle solution pour le jeu		0h05
		Daily Scrum		0h05

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
	02 oct. 2024	Ajout de getter et setter pour les propriétés		0h05
		Correction d'un bug sur le placement des rectangles de debug		0h15
		Daily Scrum		0h05
		Nettoyage et optimisations du code		0h15
		Renommage de variables selon les conventions de nommage		0h05
	05 oct. 2024	Tentative de correction d'un bug avec mes collisions à cause des rotations		0h25
		Backlog grooming		0h05
		Daily Scrum		0h05
	09 oct. 2024	Refactor complet des entités en utilisant des composants (CBS)	Cela prend beaucoup plus de temps que prévu à cause de la difficulté de la tâche et du fait que je me rende compte de plusieurs perspectives d'améliorations au fur et à mesure du code.	3h00
		Daily Scrum		0h05
		Refactor d'Entity en intégrant le CBS		1h30
		Refactor de Bullet pour utiliser le CBS		0h35
		Refactor de Enemy pour utiliser le CBS		0h15
		Refactor de LocalPlayer pour utiliser le CBS		0h30
	29 oct. 2024	Daily Scrum		0h10
	01 nov. 2024	Daily Scrum		0h05
	02 nov. 2024	Création du diagramme de classe		0h30
		Ecriture du rapport		4h20

story	terminée_le	tâche	remarque	Durée [min]
Visuels	18 sept. 2024	Afficher le joueur à l'écran		1h00
	25 sept. 2024	Afficher les ennemis à l'écran		0h10
		Ajout d'un facteur d'échelle pour redimensionner les sprites		0h15
		Ajout d'un rectangle de debug		0h15
	02 oct. 2024	Tentative de correctement placer le sprite du joueur		0h15
		Afficher les bullets à l'écran		0h05
	02 nov. 2024	Refactor des sprites de toutes les entites		0h10
Total				31h15