

Rapport personnel itération 2 : Lilian LABISTE

Mon rôle pour cette itération a été de compléter le premier ennemi. Pour cela, j'ai complété le fichier collision pour que l'ennemi s'arrête aux murs. De plus, j'ai géré les collisions avec les flèches, de telle sorte à pouvoir détecter quand une flèche du joueur touche l'ennemi. Un ajout de points de vie a alors suffi à faire mourir l'ennemi au bout de trois coups. A ce moment-là, l'ennemi disparaît de l'écran.

J'ai également commencé à programmer le comportement d'un second ennemi, qui lui se déplace de façon simple (de gauche à droite), mais tire des flèches. La classe n'étant pas encore fonctionnelle, elle n'est pas présente sur le rendu.