

## Rapport personnel itération 3 : Lilian LABISTE

Mon rôle pour cette itération a été de créer le boss. Pour celui-ci, j'ai décidé de faire une version plus grosse que les premiers ennemis (les blobs), une sorte de roi de blobs. Le principe étant qu'il soit immobile dans la pièce, et qu'il nous lance diverses attaques entre lesquelles il faut réussir à l'attaquer.

J'ai fait le choix d'implanter les trois attaques suivantes :

- 6 salves de flèches successives dans les 4 directions (haut bas gauche droite) séparés d'une demi seconde environ.
- 10 salves de flèches, de la même façon, mais beaucoup plus rapide
- Invocation d'un petit blob à sa droite, un petit blob à sa gauche.

Pour cela, il a fallu permettre aux ennemis de tirer des flèches, ce qui nécessitait de différencier les flèches ennemies et alliées. Ensuite, comme le boss invoque des blobs, il fallait changer la façon dont on initialise les ennemis dans le jeu. J'ai donc initialisé les ennemis dans une liste, dans laquelle on peut en ajouter via une méthode (qu'appelle le boss).