# Journal de bord

Table des matières

[Journal de bord 1](#_Toc52958966)

[Semaine 1 : 2](#_Toc52958967)

[1er Période : 2](#_Toc52958968)

[2e Période : 2](#_Toc52958969)

[3e Période : 2](#_Toc52958970)

[4e Période : 2](#_Toc52958971)

[Semaine 2 : 3](#_Toc52958972)

[1er Période : 3](#_Toc52958973)

[2e Période : 3](#_Toc52958974)

[3e Période : 3](#_Toc52958975)

[4e Période : 3](#_Toc52958976)

[Semaine 3 : 4](#_Toc52958977)

[1er Période : 4](#_Toc52958978)

[2e Période : 4](#_Toc52958979)

[3e Période : 4](#_Toc52958980)

[4e Période : 4](#_Toc52958981)

[Semaine 4 : 5](#_Toc52958982)

[1er Période : 5](#_Toc52958983)

[2e Période : 5](#_Toc52958984)

[3e Période : 5](#_Toc52958985)

[4e Période : 5](#_Toc52958986)

## Semaine 1 :

### 

#### Dallas & Fabio : Nous avons défini quel type de projet nous allions faire et nous avons téléchargé et installé Unity.

#### Yann : Absent pour cause de test de COVID.

### 

#### Dallas & Fabio : Nous nous sommes assurés du bon fonctionnement d’Unity et début de l’implémentation de la caméra joueur.

#### Fabio : Création du Projet GitHub et mise en place de Github Desktop.

### 

#### Dallas & Fabio : Nous avons continué à se renseigner et à implémenter la caméra du joueur.

### 

#### Dallas & Fabio : Création et finalisation du cahier des charges.

## Semaine 2 :

### 

#### Fabio : Création du journal de bord et complétion de la première semaine.

#### Yann : Mise en place de GitHub Desktop chez lui et connection au projet Trello et GitHub. Réglage de Unity qui avait des problèmes sur son poste.

#### Dallas : Avance le Trello.

### 

#### Fabio : Continuation de la complétion du Journal de Bord et aider sur le Trello.

#### Dallas : Continuation de la complétion du Trello, début du template de la salle du boss et ajout d’assets pour la salle du boss.

#### Yann : Rédige un émail pour demander une license élève afin de pouvoir utiliser un logiciel de textures et ensuite début de recherches d’animations en tout genre.

### 

#### Fabio : Début de l’implémentation du déplacement du personnage

#### Yann : Recherche d’animations

#### Dallas : Continuation du template de la salle de boss et appréhension d’outils pour créer la salle plus tard

### 

#### Fabio : Continuation de l’implémentation du déplacement du personnage

#### Yann : Recherche d’assets (Matériaux, Modèles, etc)

#### Dallas : Recherche d’animations et comment les mettre sur Unity

## Semaine 3 :

### 

#### Fabio : Va réessayer de créer un mouvement multidirectionnel avec des animations de déplacement pour le joueur

#### Yann : Continue le coté design de niveau -> Salle de boss

#### Dallas : Répare son I.A.

### 

#### Tous : Pareil qu’à la période précédente

#### Dallas : à quelques soucis à ré implémenter son I.A.

#### Fabio : A crée à l’aide d’un tuto un autre moyen de se déplacer

### 

#### Tous : pareil

#### Fabio : tente d’implémenter de la gravité sur le personnage

### 

#### Fabio : a toujours des soucis pour implémenter la gravité, pense à refaire une troisième fois le mouvement du joueur

#### Dallas : insère la salle de boss de Yann dans son projet

#### Yann : Fait la salle de boss, continuation

## Semaine 4 :

### 

#### Dallas : Cherche une texture pour le boss et un modèle et des animations et modification sur le boss

#### Yann : (A essayé de finir le trône mais est passé à autre chose en attendant et a donc commencé à animer le boss

#### Fabio :  Va faire une troisième version du mouvement du joueur

### 

#### Pareil que période 1

### 

#### Pareil que période 1

### 

#### Fabio : a fini le mouvement + caméra du joueur à l’aide d’un long tuto + exporter le package afin de le mettre chez Yann ou Dallas, reste à commenter le code et à ajouter d’autres choses comme la gravité fonctionnelle et un sprint

#### Yann : l’animation ne marchait toujours pas et a tenté de faire un squelette pour l’animation

#### Dallas : a finit de chercher les textures et modifications sur le boss mais n’a pas réussi à aider Yann avec les animations du boss

## Semaine 5 :

#### Nous avons décidé de repartir de 0 sur un autre projet, cette fois en 2d qu’en 3d

### 

#### Dallas et Fabio : Création d’un projet 2d et mise en place des bases