# 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 : 2](#_Toc52958972)

[1er Période : 2](#_Toc52958973)

[2e Période : 2](#_Toc52958974)

[3e Période : 2](#_Toc52958975)

[4e Période : 2](#_Toc52958976)

[Semaine 3 : 3](#_Toc52958977)

[1er Période : 3](#_Toc52958978)

[2e Période : 3](#_Toc52958979)

[3e Période : 3](#_Toc52958980)

[4e Période : 3](#_Toc52958981)

[Semaine 4 : 3](#_Toc52958982)

[1er Période : 3](#_Toc52958983)

[2e Période : 3](#_Toc52958984)

[3e Période : 3](#_Toc52958985)

[4e Période : 3](#_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

## Semaine 6 :

Période 1 :

- Yann : en attente d’instruction suite à la réorientation du projet, J’ai réarrangé le Trello + j’ai pratiqué de la 3d pour moi même

- Dallas & Fabio : Discussion de l’organisation du projet post-réorientation et distribution des tâches. Reprise de la mise en place du déplacement du joueur

Période 2 :

#### Fabio : Création du Poster

#### Yann : création d’ennemi pour le jeu en 2d

Période 3 : ??

Période 4 : ??

## Semaine 7 :

Période 1 :

#### Dallas: en train d’avancer sur le déplacement du joueur, le joueur se déplace mais il ne peut pas encore sauter

#### Yann: en train de développer la détection et poursuite du joueur, l’ennemi détecte et se mets à poursuivre le joueur mais il n’arrête jamais la poursuite

Période 2 :

#### Dallas : a en partie terminé de développer les déplacements du joueur et le saut, reste juste à corriger des soucis comme par exemple le joueur peut ressauter tout en étant en l’air ou le mouvement se saccade parfois.

#### Yann : A en partie terminé l’aggro du joueur par des ennemis, l’ennemi prends l’aggro du joueur quand il se trouve à une certaine distance de ce dernier et le perds quand le joueur n’est plus sur la plateforme ou s’éloigne de l’ennemi

Période 3 :

#### Dallas : En train de débugger son déplacement et saut

#### Yann : En train de faire les projectiles

#### Fabio : En train de refaire la documentation et le Trello par rapport à la nouvelle direction qu’a pris le projet

Période 4 :

#### Dallas : Pareil

#### Yann : Pareil

#### Fabio : Pareil

## Semaine 9 :

#### Fabio : Début de l’implémentation d’un système de barre de vie

#### Yann : Pareil que semaine dernière

#### Dallas : A fini le déplacement et a eu des soucis avec 1-2 bugs liés au déplacement

## Semaine 10 :

Période 1 :

#### Yann : finalisation du projectile

#### Fabio : Continuation de l’implémentation de la barre de vie ainsi que la possibilité de réduire cette dernière lors de la prise de dégâts

#### Dallas : pareil que semaine dernière

Période 2 :

#### Yann : essaie de correction agro ennemi

#### Fabio : Pareil et démarrage de l’implémentation d’un système de mêlée pour le joueur entièrement customisable

#### Dallas : pareil que semaine dernière

Période 3 :

#### Fabio : pareil

#### Dallas : pareil que semaine dernière

Période 4 :

#### Fabio : implémentation du système de mêlée réussie

#### Dallas : A réglé les bugs principaux liés au mouvement

## Semaine 11 :

Période 1 :

#### Fabio : A implémenté facilement le système d’attaque de mêlée pour l’ennemi ainsi que la perte de vie pour le joueur

#### Yann : A tenté de régler certains problèmes liés au mouvement des ennemis

#### Dallas : Implémentation de la caméra du joueur et début de création d’une carte/zone jouable

Période 2:

#### Yann et Fabio : mise en commun et implémentation de dégâts de projectile

#### Dallas : continuation de création d’une carte