

Avancement au 15/11/2012

Choix d'une bibliothèque : XNA.

Sprite P -> Tourelle
-> Personnage
-> Projectile ?

Système de jeu par vague. Nombre d'ennemies et/ou leur vie allant croissants.

Pour commencer, ennemi partant d'un point A vers un point B, sortant de la map, perte "d'une vie" pour le joueur si réussite.

Par la suite, ennemi partant d'un point A vers un point C, situé sur la carte. Si réussite, l'ennemi peut alors attaquer la forteresse qui représentera les points de vie du joueur.

- Tourelle
 - Portée
 - Vitesse de tir
 - Dégats
 - Niveau
 - Nom
 - Type
 - Prix
- Personnage
 - Vitesse de déplacement
 - Vie (jauge/barre)
 - Nom
 - Type
 - Armure
 - Dégats ?

Système de Niveaux des Tourelles -> Portée ++
-> Vitesse de tir ++
-> Dégâts ++

Vitesse de déplacement, vie et armure des ennemis seront fonctions de la vague.