

Backlog sprint 2

22-11-2021

Sarah

Guilhem

Sabrina

Loïs

ph : priorité haute

pm : priorité moyenne

pf : priorité faible

- faire de l'encapsulation dans tout le code (sauf monstre comme déjà réalisé) [ph]

Sur l'interface graphique :

- ajouter les monstres (= mettre en lien le travail de Sabrina et Loïs) [ph]
- afficher les PV (=les points de vies, quand le héros n'a plus de point de vie il meurt) [pf]
- implémenter un menu : bouton échap, pause [pf]
- menu démarrer : jouer, créer un niveau avec le mode bac à sable (cf plus bas) [pf]
- afficher les commandes sur la page d'accueil (q pour déplacer le personnage à gauche...) [ph]
- rendre les déplacements fluides (si on reste appuyé sur une touche on avance de plusieurs cases) [pm]

Pour les monstres :

- implémenter plusieurs types de monstres à différencier par leur couleur [pm]
 - type "couteau à beurre"
 - déplacement aléatoire (mais plus de chance pour aller ailleurs)
 - fait perdre 1pv par contact
 - type "couteau à fromage"
 - déplacement selon un axe
 - fait perdre 1pv par contact
 - type "couteau de chef"
 - vitesse plus rapide
 - fait perdre 2pv par contact
 - déplacement selon un axe

Pour le labyrinthe :

- Retravailler la map du niveau 1 pour améliorer le gameplay [pm]
- mettre les maps sous forme de fichiers [ph]
- créer mode bac à sable (= pouvoir créer manuellement un niveau via l'interface graphique) [pm]

- implémenter la possibilité de sauvegarder un niveau créé pour pouvoir le jouer ultérieurement [pf]
- commencer à construire la soundbox (musiques et bruitages) [pm]
- coder les cases de téléportation [pf]

Amélioration personnage :

- attaque du pamplemousse : lancée de pépins [pf]