

Rétrospective sprint 3 | Equipe Pamplémouss

Retour général

Nous avons enfin réussi à rendre les monstres fonctionnels après une réunion à 4 pour se focaliser sur la résolution du problème.

Travail effectué

Principalement un travail sur les monstres: 2 types de monstres fonctionnels qui se déplacent bien comme on le souhaite et font bien perdre à notre héros ses vies.

création des potions PV

ajout dans le README comment installer les modules (numpy et pygame)

Difficultés rencontrées

La façon dont on a modélisé la map est pas si optimale. Le fait de faire un fichier texte avec des chiffres de 0 à 9 limite le nombre de case/ objets différents qu'on peut mettre sur la map. On ne peut également pas mettre 2 objets sur la même case (pas d'animation quand on tombe dans un piège, on perd des vies sans s'en rendre compte, ou pas de possibilité pour un monstre de passer par une case où une potion se situe)

Idées pour le prochain sprint

- introduire changement de niveau + nouveau niveau
- problème quand le jeu se "refresh" après qu'on meurt ou qu'on gagne : monstres deviennent immobiles ? Pas de problème si on relance le fichier par contre
- introduire type de monstre 6 ? (facultatif en vrai)
- afficher plus visuellement quand on perd une vie (son + couleur, pourquoi pas mettre le pamplemousse en rouge ?)