Rapport Sprint 1 :

Equipe 1 : Jane et Antonin

En charge de l’intégration d’un marchand afin d’acheter différentes potions permettant d’améliorer soit la vie, l’attaque ou la défense du joueur.

Intégration d’un HUD pour la vie, la défense et l’attaque.

Le but est de trouver le marchand dans la carte et une fois cliqué dessus un menu apparaît pour pouvoir acheter des items. De la même façon qu’un ouvrier peut créer un bâtiment.

Chaque achat est vérifié en fonction des ressources du joueur. S’il a assez de ressources il pourra en acheter ou sinon un message apparaîtra pour lui indiquer qu’il n’a pas assez de ressources.

Dans ce sprint nous devions également intégrer les troupes d’ennemis qui apparaissent de façon aléatoire et qui peut attaquer nos joueurs.

Difficultés et améliorations futures:

* Pas de valeurs sur les potions mis à part une indication sur le gain apporté
* Complication pour intégrer une nouvelle info HUD
* Nous avons dû reporter au sprint 2, la création des troupes d’ennemis à cause d’une mauvaise prévision de notre gestion du temps.

Equipe 2 : Matis et Gabriel

En charge de faire les quêtes reliées au jeu.

Durant ces 4 semaines, le but était d’intégrer un système de quêtes et de de différents évènements pour le joueur. Afin de réaliser ces missions, le joueur peut cliquer sur un onglet lui présentant les différentes quêtes.

Les quêtes s’actualisent automatiquement en fonction de l’avancée du joueur. Cette actualisation est possible par l’enregistrement des données via un fichier CSV.

Difficultés et améliorations futures:

* Difficulté pour intégrer un fichier CSV afin d’enregistrer l’évolution en cours des quêtes.
* Une quête n’est pas totalement terminée, il faut rajouter les troupes d’ennemis pour la rendre valide.
* Difficulté dans la réalisation de l’attaque d’une baliste (prochainement un drone).