Auteur: Bormin Kiril
Temps total: 21 heures 55 minutes Projet: P_OO "Shoot me up"
Date: 27.08.2025 au 31.10.2025

Tei	mps total: 2	21 heures 55 min	utes		Date: 27.08.2025 au 31.10.2025
Semaine	Jour	h. min.	Туре	Description	Remarques/problèmes
35	27 août	45 min	Analyse	Explications du projet par le professeur	
35 35	27 août 27 août	25 min 20 min		Creation d'un repository GitHub avec un bon fichier .gitignore Lecture du CDC et remplissage des champs	
35	27 août	40 min	Implémentation	Inventer une idée de jeu	
35 36	27 août	1 h 20 min	Implémentation	Faire une maquette de jeu Créer une user story	
36	03 sept 03 sept	40 min		Faire une maquette qui démontre la user story	
36	03 sept	30 min		Recherche d'éléments pertinants pour la maquette	
36 36	03 sept 03 sept	40 min 10 min		Recherche d'éléments pertinants pour la maquette Organisation des documents	
36	03 sept	40 min	Implémentation	Faire une maquette qui démontre la deuxième user story	
36	03 sept	15 min	Implementation	Remplissage JDT et organisation de kanban	- "FeedbackXCL.md"
37	10 sept	45 min	Analyse	Explications de fontionnement des livraisons par le professeur	Realese Git Tests d'acceptence Journal: B45 min = commentaire obligatoire Elinformations !!! (ne pas écrire: "écouté le prof") - Auto-éval 1 page
37	10 sept	20 min	Implémentation	Faire le git release	- Muto-exal 1 hage
37	10 sept	25 min 30 min		Ameliorer la première user story Destitution et qualiquation de programmes de base pour le projet	
37	10 sept	30 min	implementation	Destibution et expliquation de programmes de base pour le projet	Fait: taille ecran adapté, changement de valeur en dessus du joueur, renseignement sur
37	10 sept	1 h	Implémentation	Essai d'ajouter d'objets voulu dans le programme	les éléments du programme
38	17 sept	45 min	Implementation	Installation d'une nouvelle image de joueur	Recherche d'emplacement pour changer l'inage J'ai rencontré beaucoup de problèmes en ajoutants cette fonctionalité, donc perdu
38 38	17 sept 17 sept	2 h 15 min 30 min	Implémentation	Implémentation de déplacement de joueur Recherche et essai d'implimenter le pivot d'avion du joueur	beaucoup de temps
					J'ai créer deux image tournées (ship_left et ship_right), et le code pour choisir le bon en
39 39	24 sept 24 sept	50 min 1 h		Réalisation du pivot de l'avion Driblement de l'avion	tournant Création d'une version fonctionnelle de driblement de l'avion de haut, en bas
39	24 sept	30 min	Implémentation	En arrivant vers les bords, l'avion s'arrete	creation a and version fonctionnelle de diffuement de l'avion de flaut, en bas
39 40	24 sept	20 min 1 h	Implémentation	Création de user story pour afficher ennemies Création des ennémies	J'ai créer la classe "Enemy", et une instance de la classe
40	01 oct 01 oct	1 h 20 min	Implémentation	L'énemie avance sur le joueur	
40	01 oct	2 h	Implémentation	Création des missiles	Création des missiles (une classe, des instances), il part de la position du joueur WIP
40	01 oct	20 min	implementation	Charge des missiles	Dès maintenant les missiles ne sont plus illimitées, le nombre max de missiles portée est
41	08 oct	1 h 10 min	Implémentation	Charge des missiles	fixé à 5, mais quand on dépence nos missiles, ils se rechargent avec la vitesse de 1missile/~5 seconds
41 41	08 oct 08 oct	1 h 30 min		Suppression des missiles si ils sont en dehors de l'écran Suppression des ennemies si ils sont en dehors de l'écran	Il un missile sort de l'ecran, il est supprimé de la liste des missiles
41	00 000	30 111111	implementation	Suppression des ennemes si la sont en denois de l'éduit	