

Suivi quotidien – Equipe

Ce document est à destination des chefs de projet. Il devra être rempli à l'issue de chaque journée et présentera les avancées et les difficultés rencontrées ainsi que les solutions apportées.

Membres de l'équipe :

KAFFA Hamed B1-B
SGHAIER Yassine B1-B
LUTULA Brandon B1-B
LASSALLE Tibor B1-A
GLANOIS Loïc B1-A

Thème : Nourriture

Nom du projet : ChicotteTheCoach

Pitch du projet : Le projet consiste en la création d'un jeu en Html/Css d'un personnage courant sur un plan linéaire (similaire dans ses mécaniques au « Dinosaur Game » des navigateurs web offline), essayant de rester à bonne distance de son coach (personnage courant avec un fouet » tout en faisant attention à ce que sa barre de calories ne soit ni trop haute (auquel cas il ralentit et se fait rattraper par le coach) ni trop basse (auquel cas il tomberait d'épuisement). Le personnage attrape des aliments pour augmenter sa barre de calories (qui baisse au fur et à mesure) et doit parcourir la plus longue distance possible. Lorsque la partie se termine (rattrapé par le coach ou tombé d'épuisement), le joueur est invité à saisir son nom d'utilisateur pour figurer au tableau des scores.

Le décor consiste en un arrière-plan se répétant, avec des fruits, des compléments alimentaires et des obstacles arrivant au fur et à mesure, deux personnages dont un est animé mais reste fixe dans l'écran, tandis que l'autre (le joueur) court, et avance ou recule dans la fenêtre (en fonction de sa barre de calories)

Gameplay :

- Course
- Sauts (normaux et chargés)
- Pick up items
- Jauge de calories
- Score
- Rejouer

Assets :

- Sol
- Ciel
- Jauge de calories
- Background

- Perso (skins? , animation d'épuisement, de saut)
- Musique
- Sons
- Coach (animation de course & de fouet)

Suivi – Lundi 3 juin 2024

Avancées sur le projet
Propositions d'idées
Définitions du concept
Création du moteur du jeu
Réalisation des premiers sprites
Suggestions de features
Mappage des touches
Mouvements du joueur, score, son

Difficultés rencontrées	Solutions apportées
Collecter les sprites nécessaires au jeu	Réaliser les sprites soi-même
Définition d'un projet réalisable et original	Création d'un jeu vidéo

Suivi – Mardi 4 juin 2024

Avancées sur le projet	
Réalisation du sprite de course du personnage « coach »	
Désynchronisation des items apparaissant à l'écran et des obstacles	
Variations d'items apparaissant à l'écran	

Difficultés rencontrées	Solutions apportées
Création d'un sprite de course fluide	Créer chaque frame à partir de la précédente

Suivi – Mercredi 5 juin 2024 (si avancement)

Avancées sur le projet	

Difficultés rencontrées	Solutions apportées

Suivi – Jeudi 6 juin 2024

Avancées sur le projet	

Difficultés rencontrées	Solutions apportées

Suivi – Vendredi 7 juin 2024

Avancées sur le projet	

Difficultés rencontrées	Solutions apportées