

Projet rogue like en javascript

Par Mathias Bellaud et Mathis Silotia

Compte rendu semaine 1

Objectif fixé pour la semaine :

- Jour 1 :
 - Déplacement du personnage → fait
 - Tir du personnage → fait

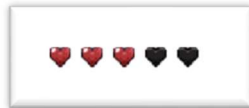


❖ Difficulté :

- Gérer le Momentum pour les tirs

• Jour 2/3 :

- Barre de vie → fait



- Gérer les collisions → fait

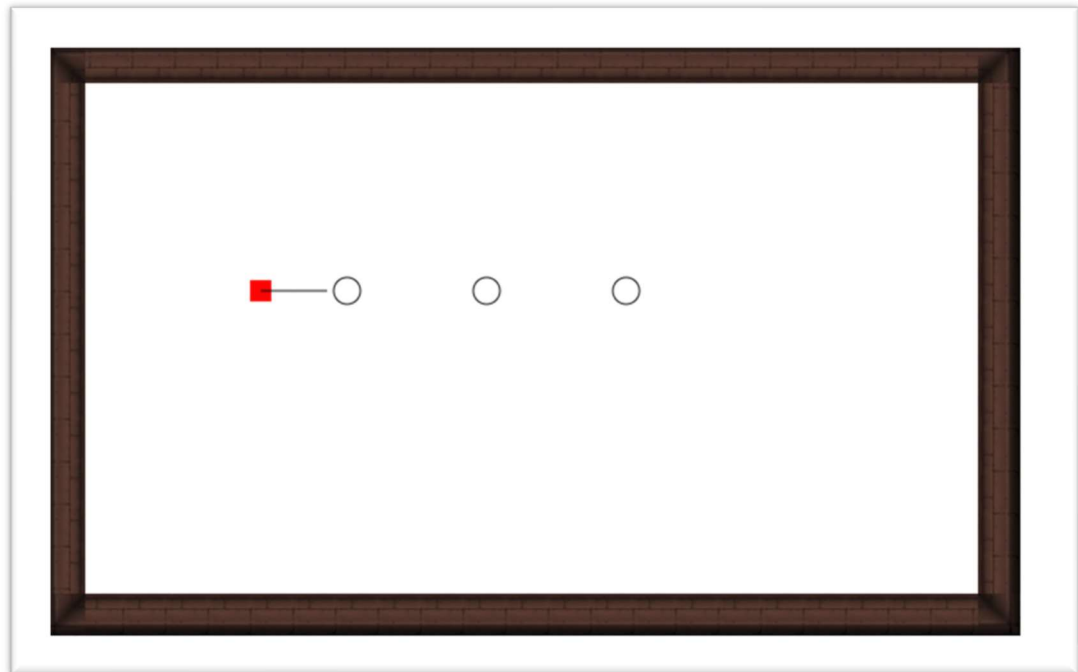


❖ Difficulté :

- Détection des collisions
- Détection des coins (Hitbox de 2 coté en même temps)

• Jour 4 :

- Génération des murs d'une salle



❖ Difficultés :

- Ne pas harcodé toutes les positions de mur
- Petit problème avec les hitboxes

Compte rendu semaine 2

Objectif fixé pour la semaine :

• Jour 1 :

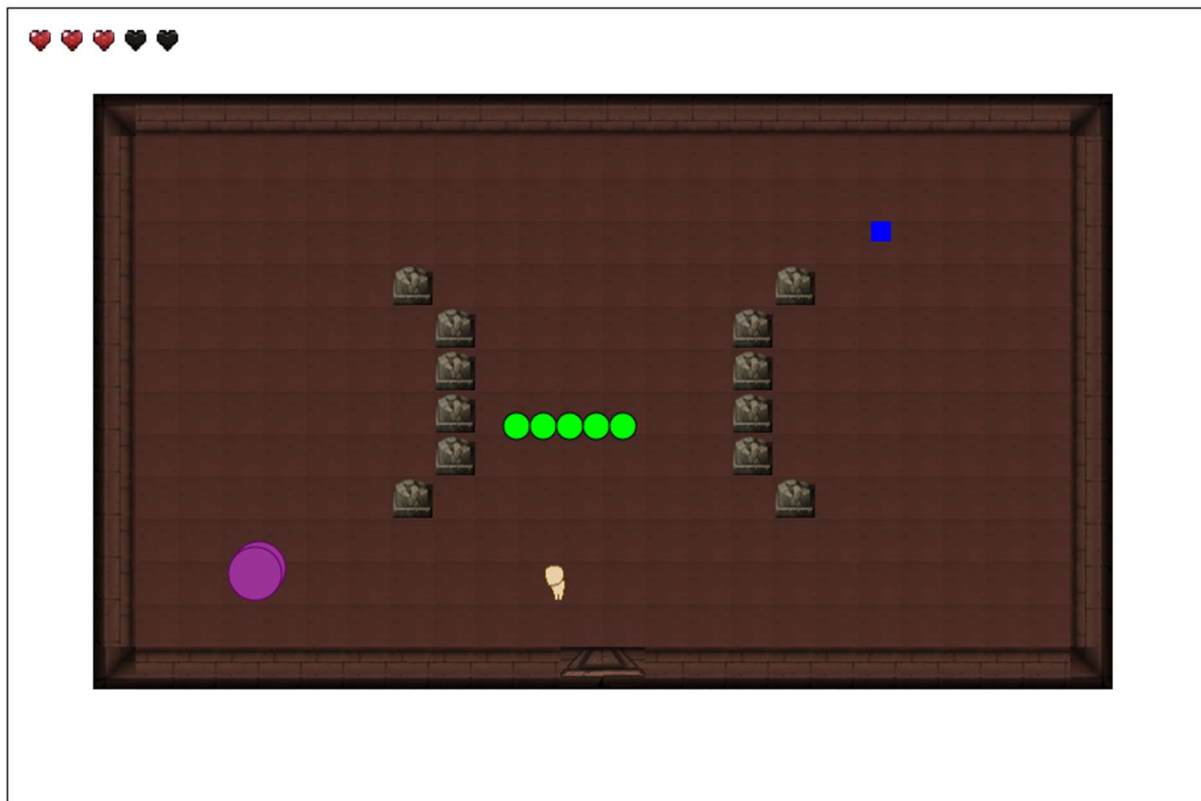
- Ajouter le sol + porte → fait
- Ennemie (déplacement sans ia + collision) → fait

• Jour 2 :

- Item (modification du tir) → fait
- Obstacle → fait
- Génération d'un étage → fait

• Jour 3 :

- Début de la création de l'ia ennemi → en cours
- Liaison entre salle et item/ennemi/obstacle → fait
- Animation de déplacement du personnage → fait



Compte rendu semaine 3

Objectif fixé pour la semaine :

• Jour 1 et 2 :

- Ajout de petit song effect → fait
- Commencé l'ajout d'object supplémentaire (autoguide, spectral) → fait
- Ajout du déplacement entre les étages → fait

• Jour 3 et 4 :

- Ajout supplémentaire d'Item (modification du tir) → fait

- Création du menu → fait



- Condition de mort et de victoire → fait



Compte rendu semaine 4

Objectif fixé pour la semaine :

• Jour 1 et 2 et 3 et 4 :

- améliorations des song effect → fait
- ajout d'objet supplémentaire (tir + potions) → fait
- réglage de probleme
- équilibrage du jeu
- animation et sprite des ennemies et items → fait

Amélioration possible :

- mise en place d'un système de sauvegarde
- système de classement entre joueur
- fixer le problème de téléportation quand les porte s'ouvrent