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
    - A picture containing application

      Description automatically generated
    - Difficulté :
      * Gérer le Momentum pour les tirs

•Jour 2/3 :

* Barre de vie 🡪 fait
  + Une image contenant texte, capture d’écran, cadre photo

    Description générée automatiquement
* 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
  + - Une image contenant texte, capture d’écran, cadre photo

      Description générée automatiquement
    - Difficultés :
      * Ne pas harcodé toutes les positions de mur
      * Petit problème avec les hitboxs

Compte rendu semaine 2

Objectif fixé pour la semaine :

•Jour 1 :

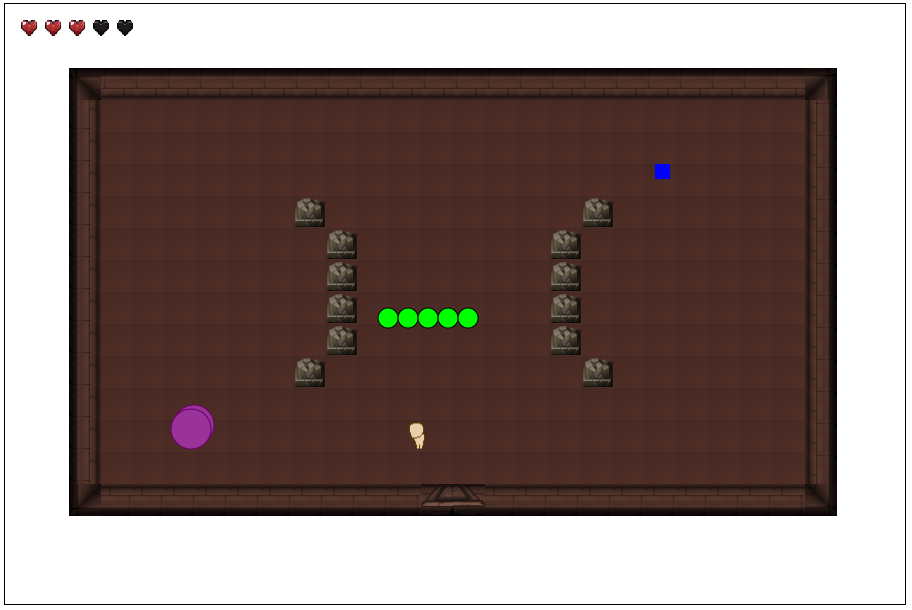
* + Ajouter le sol + porte 🡪 fait
  + Ennemie (déplacement sans ia + collision) 🡪 fait

•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🡪 faitUne image contenant texte

  Description générée automatiquement

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