Projet rogue like en javascript

Par Mathias Bellaud et Mathis Silotia

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

