Philippe Gabriel

503

Échéancier pour le projet : Mario Bros.

|  |  |
| --- | --- |
| Date de cours | Phases de développement |
| 26 Janvier – Jour 7 | Interface : Positionnement des rectangles et des canevas.  Intègrement de quelques images modifiées sur PhotoShop CS6. |
| 1 Février – Jour 2 | Mouvement de Mario : Il peut marcher vers la droite.  Intègrement de quelques images modifiées sur PhotoShop CS6. |
| 2 Février – Jour 3 | Mouvement de Mario : Il peut marcher parfaitement de gauche à droite.  Intègrement de quelques images modifiées sur PhotoShop CS6. |
| 3 Février – Jour 4 | Mouvement de Mario : Il peut sauter verticalement seulement.  Intègrement de quelques images modifiées sur Photoshop CS6. |
| 10 Février – Jour 7 | Mouvement de Mario : Il peut sauter verticalement et vers la gauche et la droite. |
| 16 Février – Jour 2 | Mouvement de Mario : Ajustement de quelques erreurs avec le saut. |
| 17 Février – Jour 3 | Mouvement de Mario : Bouge et saute parfaitement, quelques ajustements peuvent être ajoutés plus tard.  Interface : Quelques éléments ont eu leur position modifiée. |
| 18 Février – Jour 4 | Mario est en mesure de sauter par-dessus les sols bleus situés au bas du niveau et en retomber sur le sol brun |
| 23 Février – Jour 7 | Mario est en mesure de sauter par-dessus les sols bleus situés au centre du niveau et en retomber sur les sols bleus situés au bas du niveau |
| 7 Mars – Jour 2 | Mario est en mesure de sauter par-dessus le bouton « POW » |
| 8 Mars – Jour 3 | Le bouton « POW » rétrécit lorsque Mario l’active |
| 9 Mars – Jour 4 | Mario est en mesure de tomber sur le sol brun du bouton « POW » |
| 14 Mars – Jour 7 | Mario est en mesure de sauter par-dessus les sols bleus situés au haut du niveau et en retomber sur les sols bleus situés au centre du niveau |
| 23 Mars – Jour 2 | Mario peut sauter correctement sur les sols bleus (ne passent plus à travers les blocs autant qu’avant) |
| 24 Mars – Jour 3 | Mario entre en collision avec les côtés de tous les sols |
| 4 Avril – Jour 4 | Les images des ennemis crabes et tortues ont été introduites dans le projet |
| 7 Avril – Jour 7 | Les ennemis crabes et tortues marchent correctement |
| 13 Avril – Jour 2 | Les ennemis crabes et tortues tombent d’une plateforme à une autre correctement |
| 14 Avril – Jour 3 | Les ennemis crabes et tortues rentrent dans les tuyaux au bas du niveau et ressortent des tuyaux au haut du niveau |
| 15 Avril – Jour 4 | Les collisions entre les ennemis tortues et crabes marchent correctement |
| 20 Avril – Jour 7 | Les mouches se déplacent correctement |
| 27 Avril – Jour 2 | Les mouches tombent d’une plateforme à une autre correctement |
| 28 Avril – Jour 3 | Les collisions entre les mouches marchent correctement |
| 29 Avril – Jour 4 | Les mouches rentrent dans les tuyaux au bas du niveau et ressortent du haut niveau |
| 4 Mai – Jour 7 | Les phases 1,4 et 6 (phases de base) marchent correctement |
| 10 Mai – Jour 2 | Mario peut rentrer en collision avec les ennemis et mourir |
| 11 Mai – Jour 3 | Introduction de plusieurs nouvelles images modifiées par Photoshop dans le projet |
| 12 Mai – Jour 4 | Les tortues peuvent se renverser quand Mario déclenche POW |
| 17 Mai – Jour 7 | Les tortues peuvent se relever |
| 25 Mai – Jour 2 | Les crabes peuvent rentrer dans leur deuxième phase de mouvement, se renverser quand Mario déclenche POW et se relever |
| 26 Mai – Jour 3 | Les mouches peuvent se renverser et se relever, Mario est en mesure de tuer les ennemis |
| 27 Mai – Jour 4 | Lorsqu’un ennemi meurt, il laisse échapper une pièce de monnaie. Les autres niveaux ont été développés |
| 1 Juin – Jour 7 | Le score de Mario ainsi que le score record sont maintenant disponibles. De la musique/effets sonores sont présents dans le jeu. |
| 7 Juin – Jour 2 | Ajout des boules de feu |