

Planification

DÉVELOPPEMENT DU JEU « LA BAGARRE »

LISTE DE TOUTES LES TÂCHES A REALISER

AVANCEMENT GLOBAL

Notion à maitriser	Commentaires/ Méthodes	durée planifiée en jour	OK/Pas OK ou % de réalisation
--------------------	------------------------	----------------------------	-------------------------------

0. Formation SFML commune à tous

1. Gestion des déplacements pour un joueur

Creation d'un personnage	découpage des sprites et animation pour chaque personnage créé: Broly, Jotaro, Dhalsim	7	OK
Gestion des commandes	Pouvoir jouer de manière optimale avec des manettes mais aussi avec un clavier ou les deux à la fois	2	OK
Déplacements: avancer, reculer, saut	Si le joueur fait sauter le personnage à gauche, le personnage saute à gauche et tout le long du saut il ne peut pas aller à droite	2	OK
Ne pas sortir de la fenêtre	Si saut contre un côté de la fenêtre le personnage doit retomber verticalement contre la fenêtre.	1	OK
Inversion du sprite et des commandes par rapport à un axe vertical	les deux personnages doivent toujours se faire face. Si un personnage dépasse son adversaire, les deux personnages doivent se retourner.	1	OK

2. Gestion des attaques et parades pour un joueur

Attaques au sol	Possible que au sol Coup de pied, coup de poing, en l'air	2	OK
Parade	Doit pouvoir être brisée		50%
Attaques spéciales	Quelques une pour créer la mécanique globale des attaques et donc la possibilité d'en créer d'autres par la suite	1	OK

3. Gestion des collisions entre deux personnages

Les deux personnages ne peuvent pas se superposer	Le dépassement ne peut se faire que par le saut	6	Pas OK
Les attaques, si elles touchent un personnage infligent des dégâts	Les personnages s'ils se touchent entre eux n'infligent aucun dégâts	6	OK
Une barre de vie pour chaque personnage	Elle diminue à chaque attaque	3	OK
Le personnage, s'il est touché par une attaque, est animé en conséquence		1	OK

4. Menu

3 choix selectionnables par J1		3	OK
Jouer	Emmène sur un second menu	2	OK
Commandes	Affiche les différentes commandes	3	50%
Quitter	Ferme la fenêtre	1	OK
Musique	Arrêt/Relance de la musique	2	Pas OK

5. Menu personnages

Deux personnages possibles	Sélectionnables par J1 et J2 Quand les 2 ont choisis : Emmène sur un troisième menu. Les deux joueurs peuvent choisir un même personnage. Le choix est retenu et le joueur combat avec le personnage choisi	4	90%
Le joueur doit pouvoir revenir sur son choix si l'autre joueur n'a pas encore choisi grâce à une commande		2	OK

6. Menu Map

Affichage de toutes les maps (6)		4	Pas OK
Choix de la map par J1	Le choix est retenu et le combat se déroule dans la map choisie	1	Pas OK

7. Menu Pause

Appui d'une touche met le jeu sur pause	Le jeu s'arrête et le menu pause apparaît. Le menu pause peut être fermé et le jeu peut reprendre où il en était	5	Pas OK
Revenir au menu	Confirmation demandée type "Êtes-vous sur ? (o/n)"	2	Pas OK
Musique	Arrêt/Relance de la musique	2	Pas OK

8. Animations

Animations début de jeu	Les personnages ont une animation d'entrée en scène" « Fight ! »	3	50%
Animations fin de jeu	J1 gagne Lancée quand barre de vie =0 Revient automatiquement au menu	3	10%
Sprites décor/background	permettre la sélection de l'image de fond	3	Pas OK
Musique de jeu	boucle.	3	OK
Son évènement	attaque	4	Pas OK

9. Insertion des éléments dans le main

création du main sans les autres composants	avoir un main qui gère la fenêtre d'affichage	1	OK
insertion des différents menu	pouvoir passer d'un menu à l'autre et de retourner jusqu'à atteindre le jeu	1	OK
gestion du combat et des différentes animations	gérer les animations qui se complètent ainsi que leur ordre d'importance	2	OK

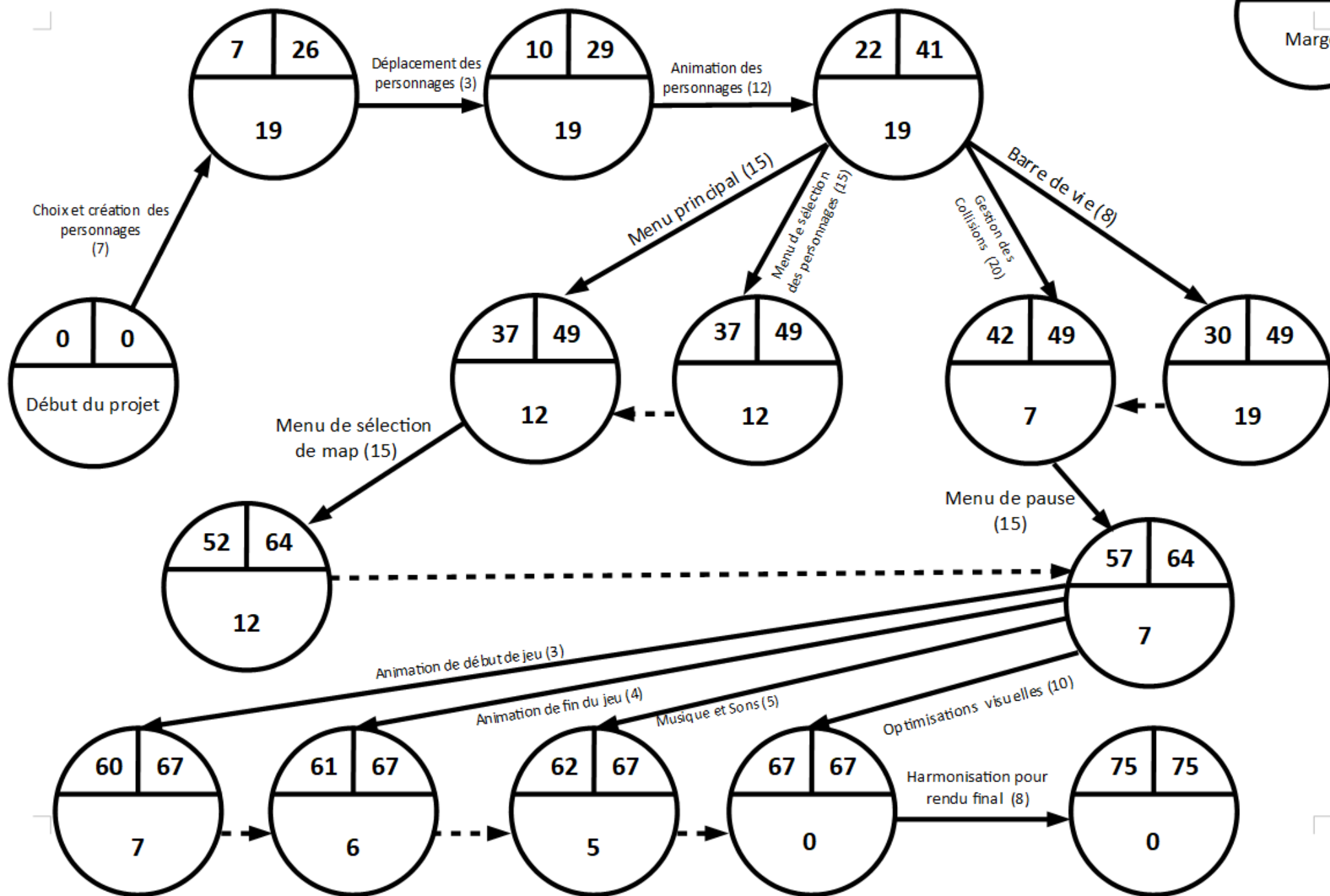
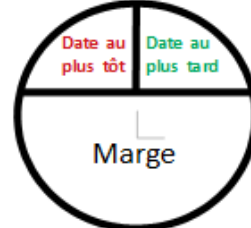


Diagramme de Gantt

