**ORGANISATION**

**1er jour (20/09/2023) :**

J’ai pris connaissance du projet et de son sujet, j’ai tout de suite regardé une vidéo qui expliquait comment marchait les WFA. J’ai commencé mon apprentissage et je commence à me familiariser avec celui-ci. Finalement j’ai réussis à faire bouger une image vers la gauche puis vers la droite en utilisant les touches du clavier, je suis fier de moi.

**2ème jour (22/09/2023):**

Après avoir assimilé les bases des Windows Form Applications, j'ai implémenté le code permettant les mouvements du personnage de gauche à droite et ajouté des animations pour le personnage. J’ai utilisé un tutoriel pour m’aider, et la progression était plutôt homogène. Cela a été un jour de consolidation et d'application des compétences nouvellement acquises.

**3ème jour (25/09/2023):**

Ce jour-là, j’ai travaillé sur l'implémentation du saut du personnage, ce qui a été particulièrement ardu à cause de la gestion de la gravité, de la hauteur, et de la mise en place de contraintes pour empêcher les sauts à l'infini. J'ai également amorcé le travail sur les collisions avec les plateformes, mais il reste beaucoup à faire.

**4ème jour (26/09/2023):**

J'ai créé mon Form2.cs pour le niveau 2 et envisagé une disposition différente des plateformes. J’ai également conceptualisé un ennemi, bien que le code soit encore en cours de réalisation. L'aide de mon mentor a été précieuse pour résoudre une erreur liée à la création de mon Form, ce qui m'a permis de surmonter cet obstacle et de continuer mon développement.

**5ème jour (27/09/2023):**

J'ai développé mon Form3.cs. Je prévois de faire trois niveaux en tout. J'ai conçu différents obstacles et envisagé des mécaniques telles qu'une pierre qui tombe et un système de clé pour ouvrir une porte pour terminer le jeu. Les idées et les concepts fusent, et tout se passe plutôt bien jusqu'à présent.

**6ème jour (28/09/2023):**

Le manque de sommeil commence à se faire sentir, mais la passion pour le projet compense la fatigue. J'ai finalisé le Form3 et implémenté une mécanique de clé pour passer la porte, renonçant à l'idée de la pierre tombante au profit de piques mortels. J'ai également créé une page d'accueil et une page de fin, modifié les assets des plateformes et de la porte, et implémenté le transfert du score entre les niveaux. Tout se déroule comme prévu, et le projet progresse à un bon rythme.