

Sprint retrospective — Sprint 3

Escape

Analyse du travail effectué :

Lors de ce sprint, l'idée était de terminer et de rendre jouable notre jeu en y ajoutant les dernières fonctionnalités nécessaires à son bon déroulement.

Pour ce faire, nous avons ajouté différents niveaux ainsi qu'un système pour permettre au joueur ayant terminé un niveau de passer au suivant de manière intuitive.

Pour parfaire l'expérience du joueur, nous avons implémenté un système de génération procédurale de niveaux. Nous avons également ajouté un nouveau type de monstre "fantôme" pouvant traverser les murs pour se diriger vers le joueur.

Pour continuer dans le déroulement d'une partie, nous avons ajouté une fin de jeu si jamais les points de vie du héros tombent à zéro. Si tel est le cas, nous affichons un menu de fin permettant au joueur de rejouer une partie ou de retourner au menu.

Il est également possible pour le joueur de jouer sur ses propres niveaux. Un écran est dédié à l'import de niveaux.

En cours de sprint, nous nous sommes rendu compte que sur certaines machines, les touches n'étaient pas les bonnes (problème provenant de Java, récurrent sur macOS), pour pallier cela, nous avons donc ajouté la possibilité de choisir ses propres touches pour contrôler le héros.

Il nous a été demandé d'implémenter une zone aquatique dans notre jeu, franchissable uniquement après avoir suivi des cours de natation. Pour ce faire, nous avons donc ajouté un nouvel objet permettant d'acquérir la capacité de nager et un nouvel élément du monde représentant une zone immergée. Grâce à notre bonne conception, ajouter cette fonctionnalité a été assez simple et elle a pu être réalisée en peu de temps.

Durant ce sprint, des bugs ont également été corrigés comme le comportement des monstres pendant le menu de pause, le ramassage d'un cœur superposé à un piège, une erreur de création de niveaux personnalisés, etc.

Ce qui a bien fonctionné :

- L'organisation au sein de l'équipe avec Trello, GitHub et Discord.
- Le workflow GitHub et les tests (unitaires et à la main) prévenant la régression de code

Ce qui pourrait être amélioré :

- utilité comme le projet est fini ?

Ce que l'équipe s'engage à faire pour le sprint à venir :

- idem ?