

# NOVEL

## DIABLO

BY AJIL

---

# Sommaire

- Introduction/Demo
- Fonctionnalités par versions
- Présentation de la conception finale
- Présentation d'un point précis de la conception
- Conclusion

# INTRODUCTION

# Fonctionnalités par versions

## Fonctionnalités :

### ➤ V1:

- Création des cases
- Création du personnage
- Déplacement via l'invite de commande

### ➤ V2:

- Création du labyrinthe
- Déplacement case par case
- Définition des types de cases mur et sol

### ➤ V3:

- Vie du personnage
- Case piège
- Temps d'invulnérabilité

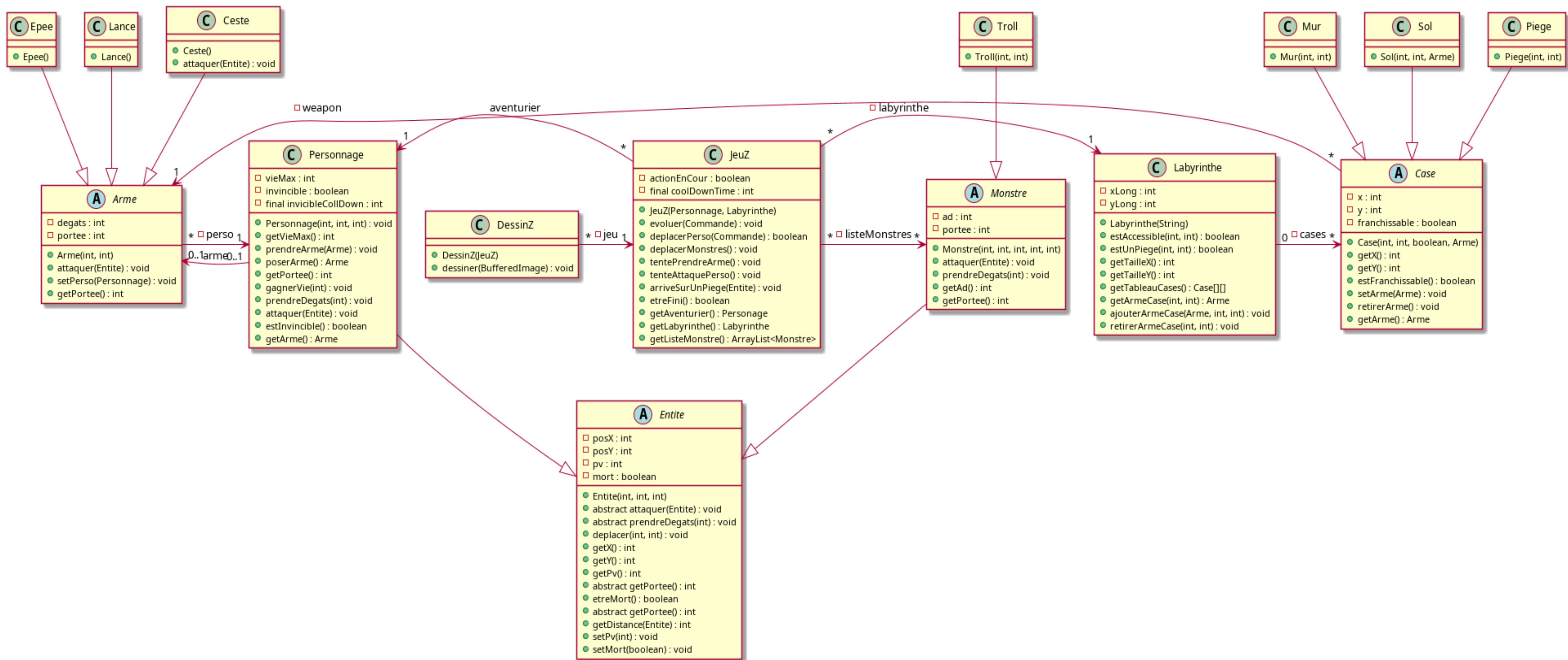
### ➤ V4:

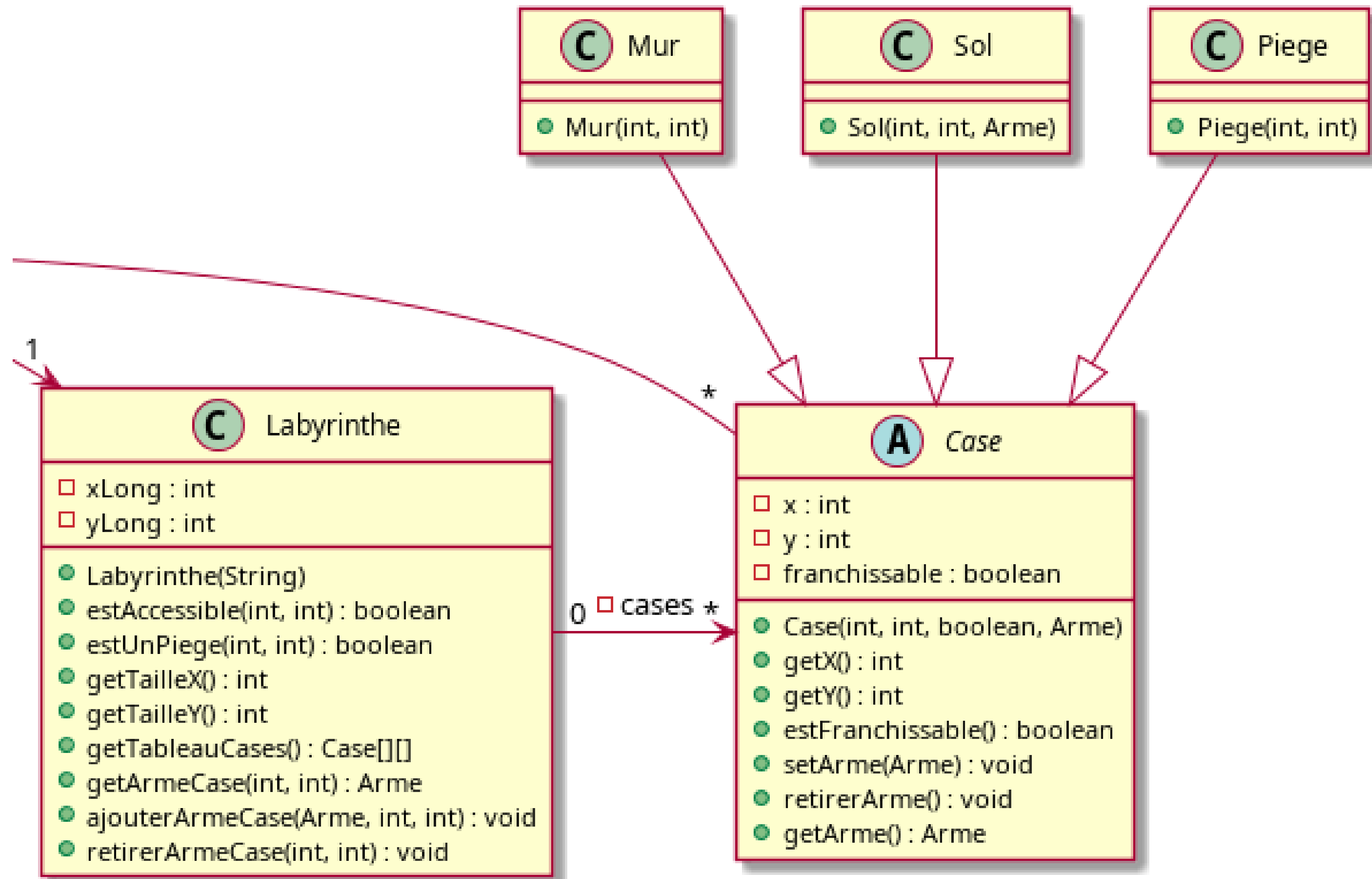
- Amélioration des déplacements
- Ajout des monstres
- Ajout des armes

### ➤ V5:

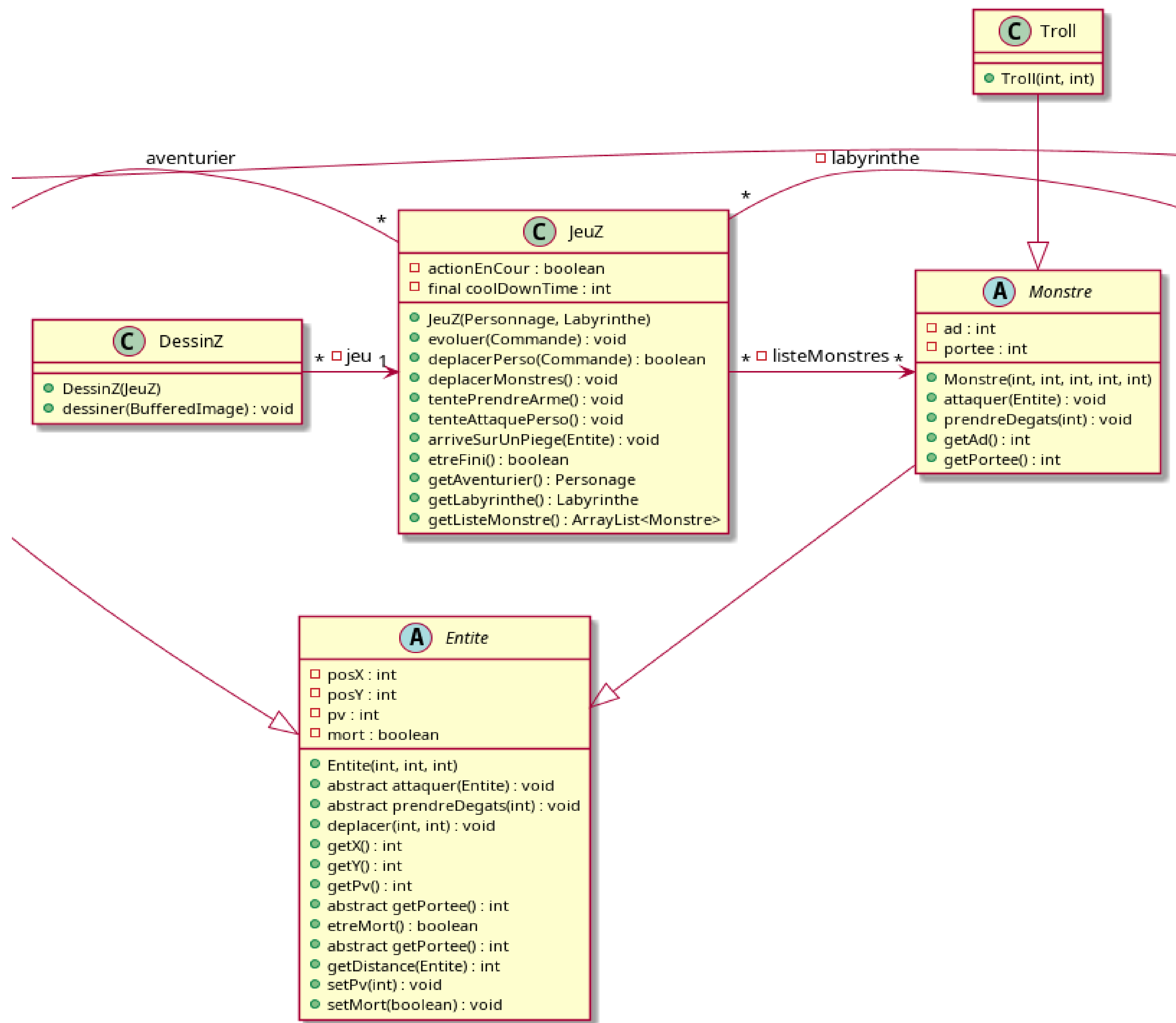
- Amélioration des déplacements des monstres
- Possibilité de prendre et poser les armes
- Possibilité d'attaquer

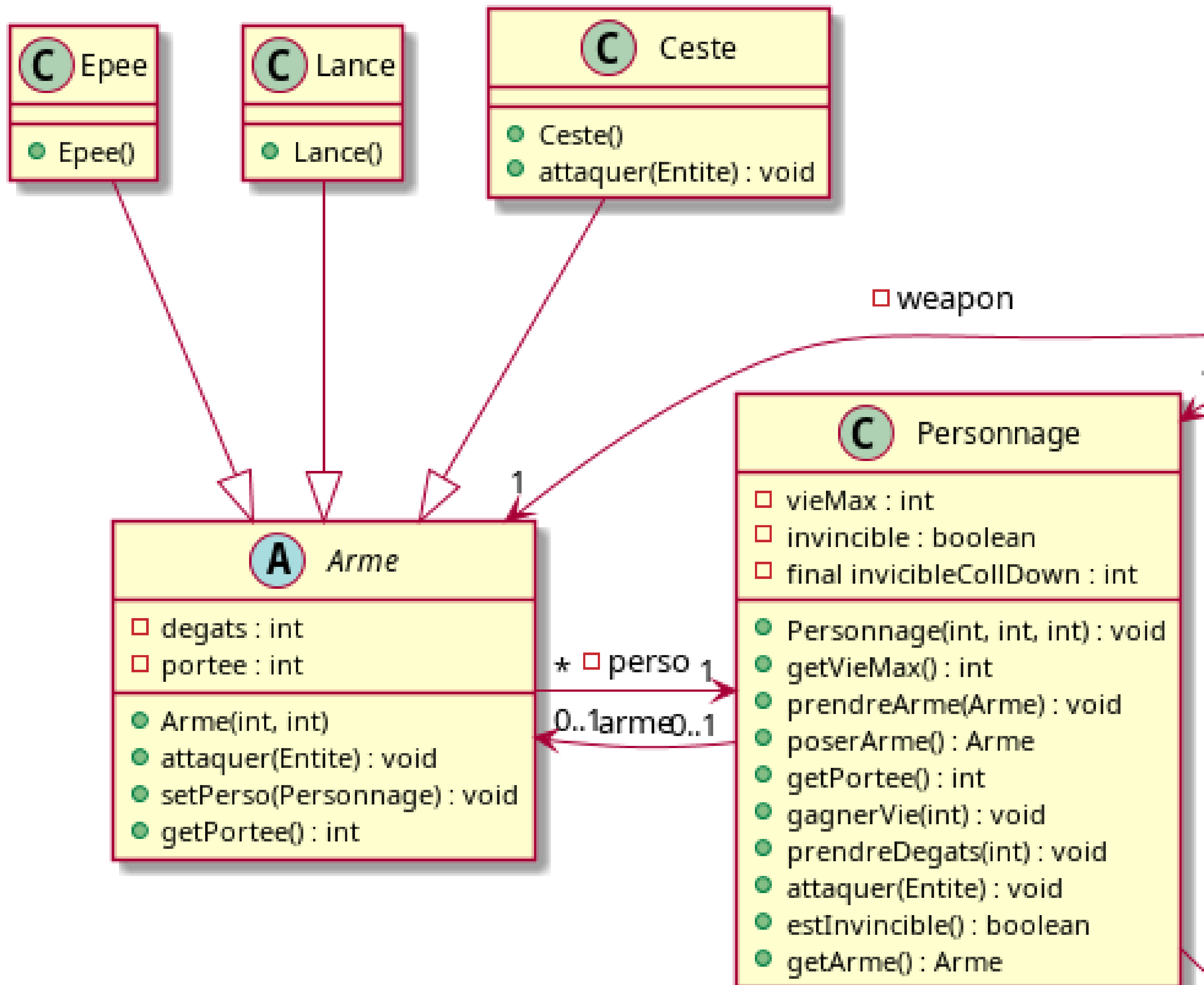
Conception finale



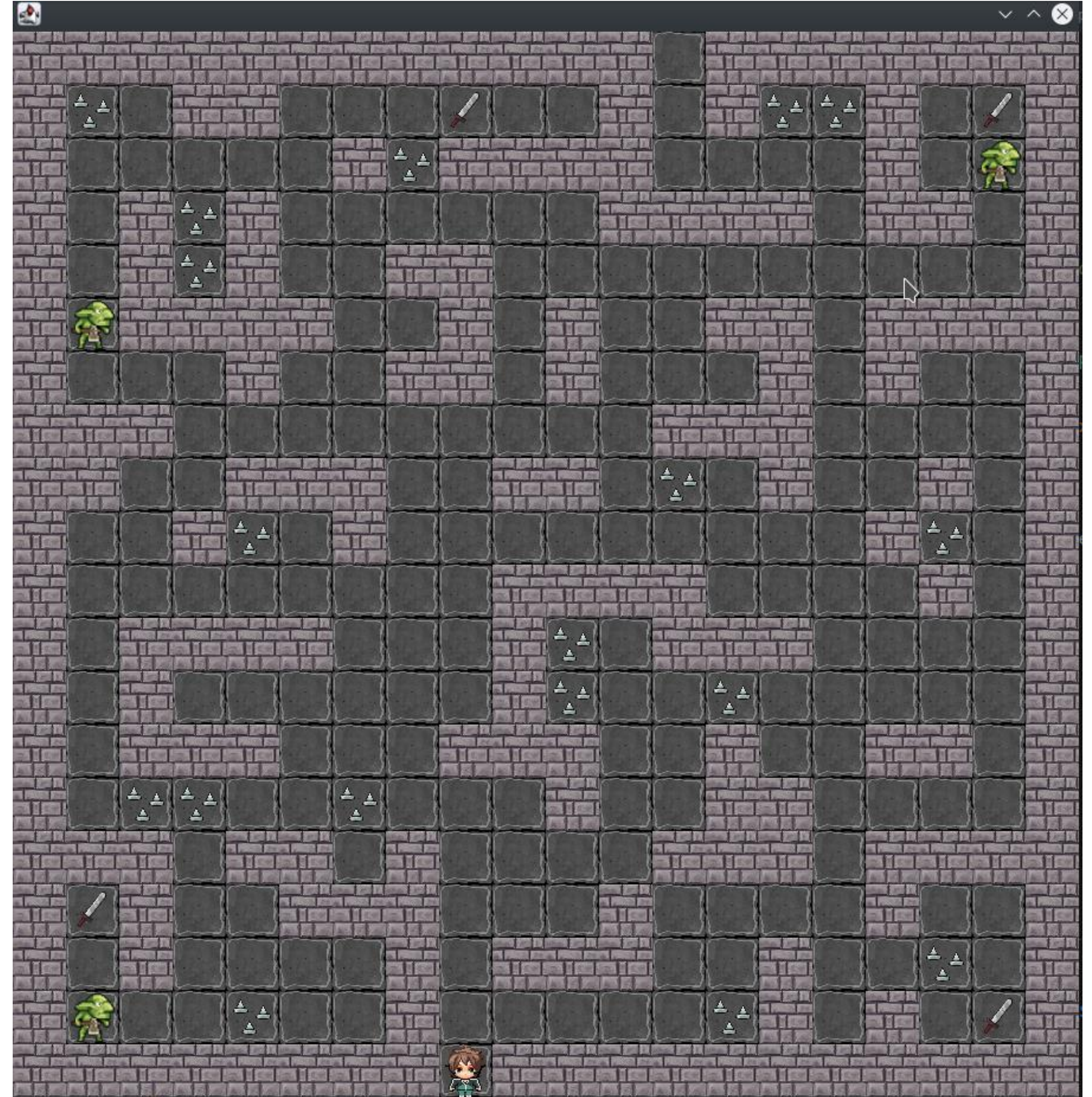
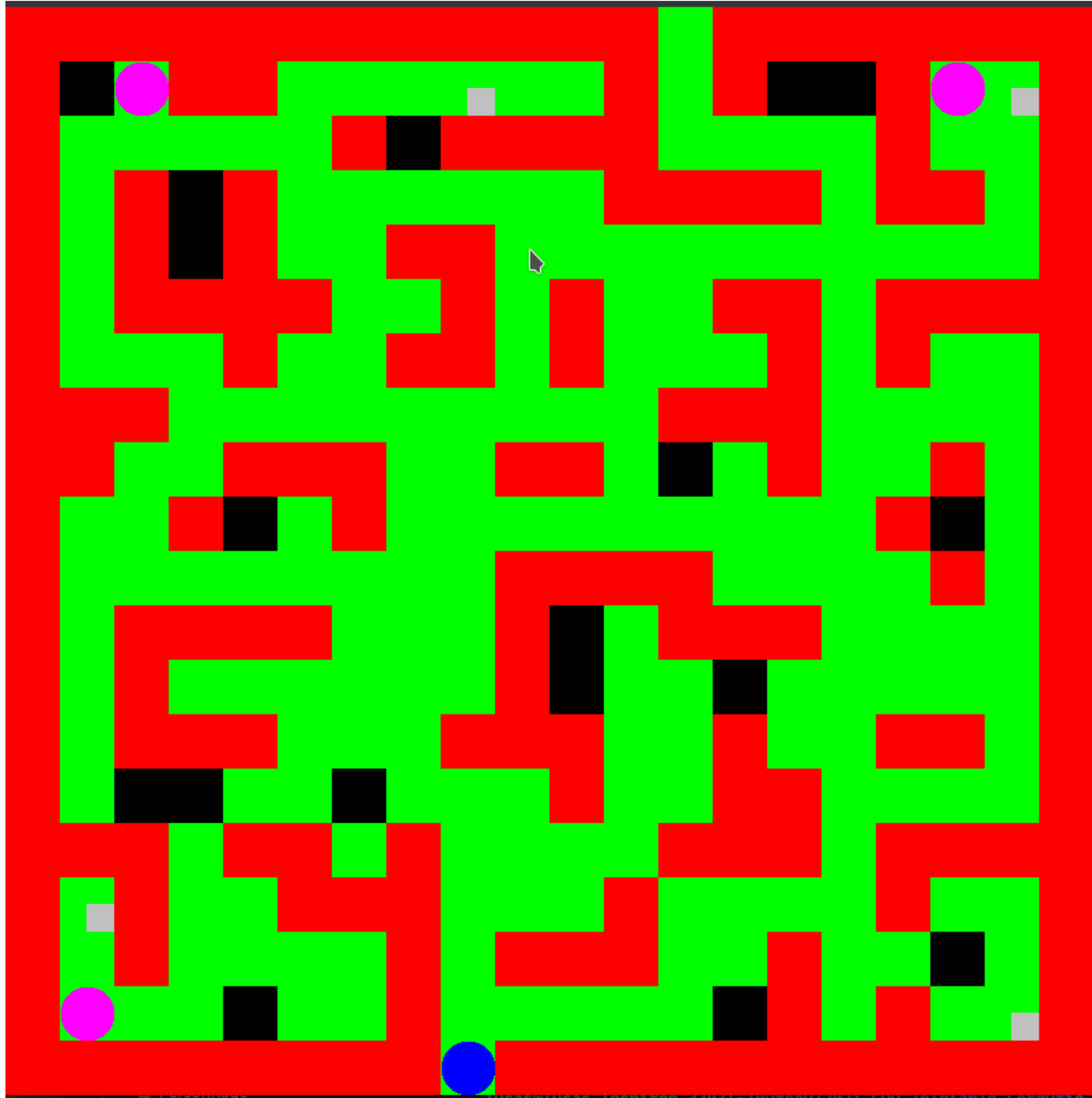






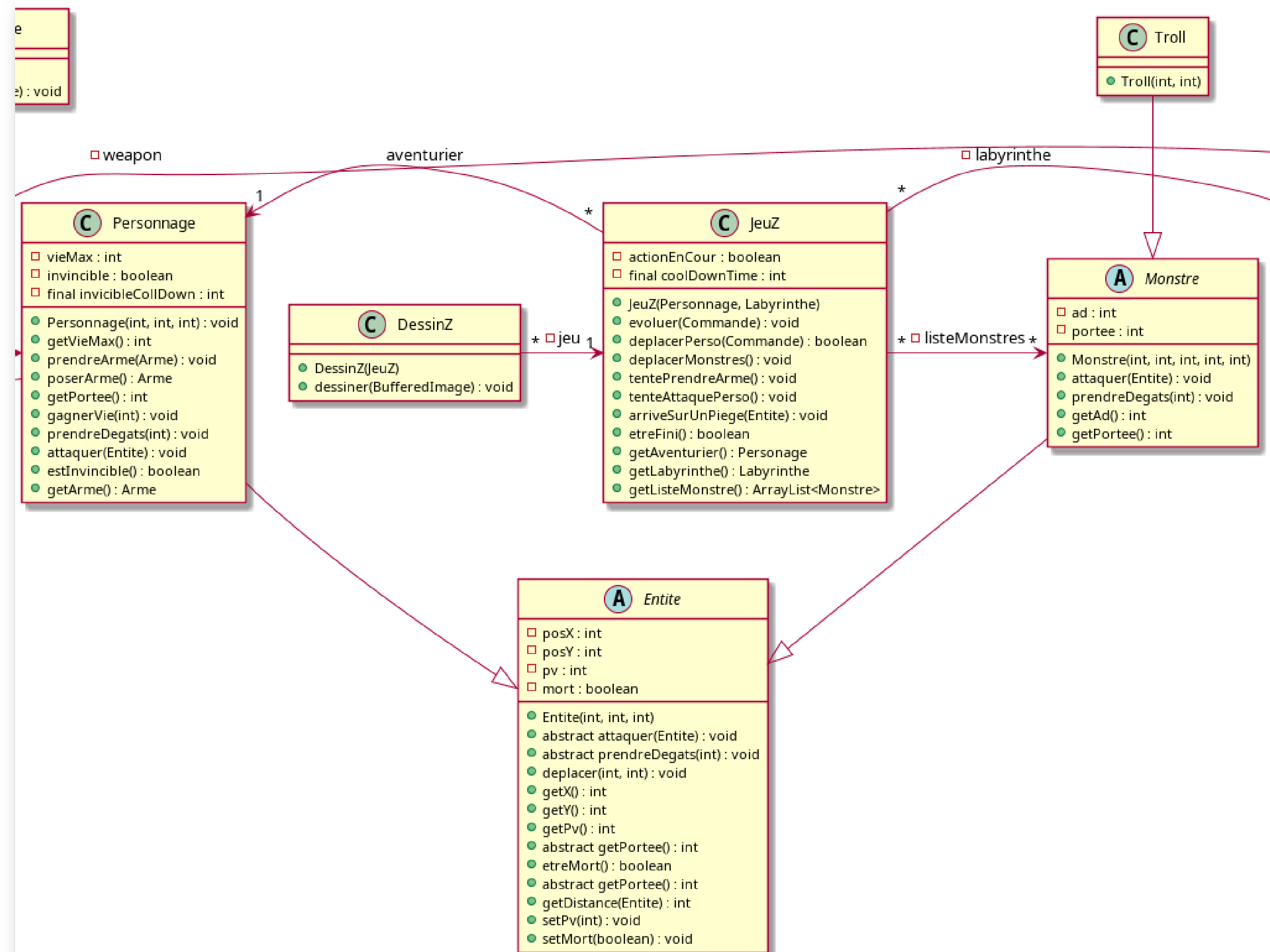
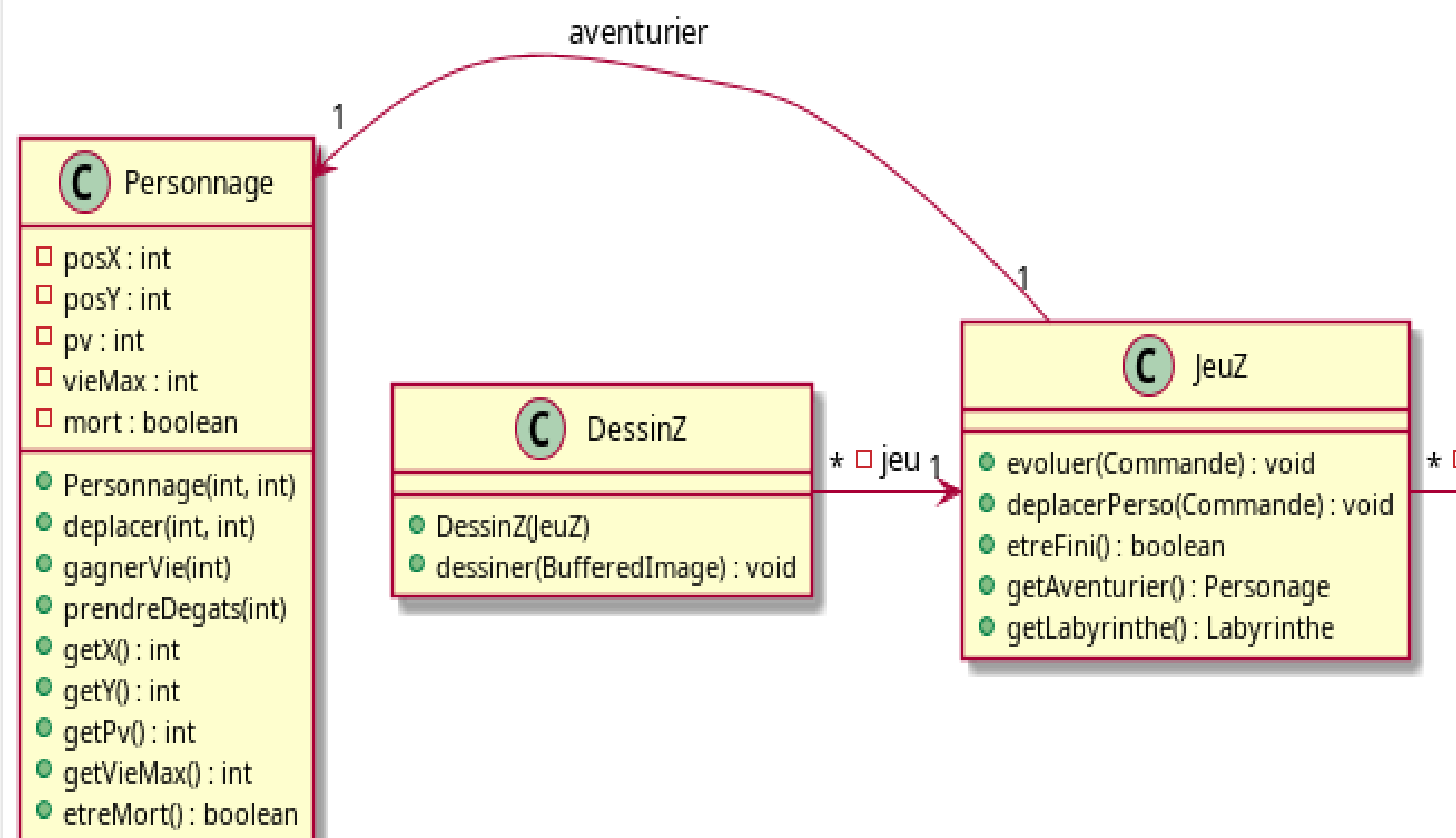




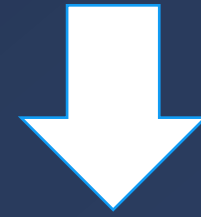




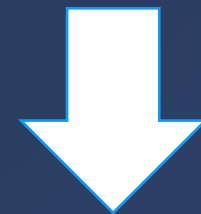
# Présentation d'un point précis de notre conception



Classe personnage



Similitudes entre monstres et personnages



Interface Entite



Similitudes entre les attributs



Classe abstraite Entite

CONCLUSION

DIABLO

# Difficultés rencontrées

- Gestion des cooldowns
- Les collisions entre joueur et monstres
- Difficultés avec GIT