

Liste des fonctionnalités

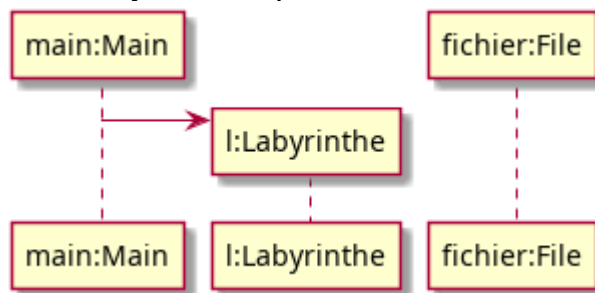
V1

- Fonctionnalité 1 : Définition d'un labyrinthe
- Descriptif : définir les différentes cases du labyrinthe
- Critères de validation
 - Critère 1 : instancier un labyrinthe simple
- Fonctionnalité 2 : Gestion des types de cases
- Descriptif : savoir faire la différence entre case franchissable ou non
- Critères de validation :
 - Critère 1 : les cases ne dépassent pas du plateau
 - Critère 2 : les cases ont des coordonnées
 - Critère 3 : les cases ont un type particulier (mur, sol, passage)
- Fonctionnalité 3 : Déplacement du personnage
- Descriptif : permettre le déplacement du personnage dans un labyrinthe
- Critères de validation :
 - Critère 1 : déplacement sur les axes x et y
 - Critère 2 : ne pas sortir du plateau
 - Critère 3 : ne pas franchir les cases ne le permettant pas

V2

Retour sur les fonctionnalités non abouties de la version précédente

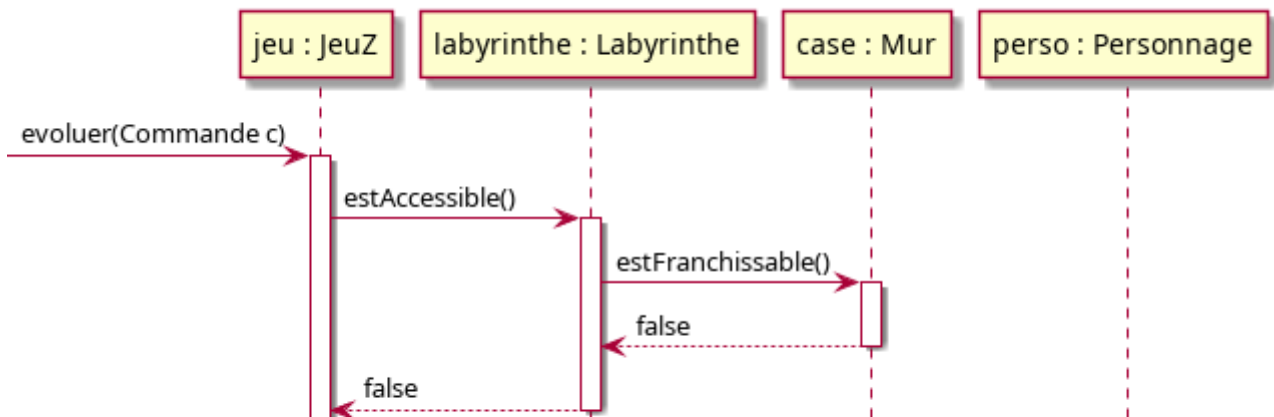
- Fonctionnalité 1 : Définition d'un labyrinthe
- Descriptif : définir les différentes cases du labyrinthe
- Critères de validation
 - Critère 1 : instancier un labyrinthe simple



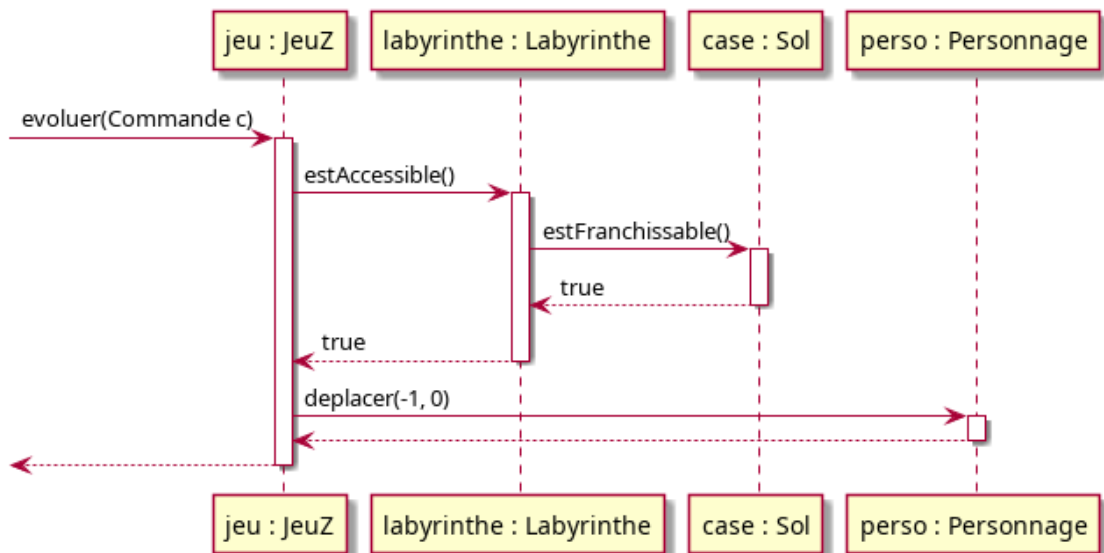
- Fonctionnalité 2 : Gestion des types de cases
- Descriptif : savoir faire la différence entre case franchissable ou non
- Critères de validation :
 - Critère 1 : les cases ne dépassent pas du plateau
 - Critère 2 : les cases ont des coordonnées
 - Critère 3 : les cases ont un type particulier (mur, sol, passage)
- Fonctionnalité 3 : Amélioration des déplacements du personnage
- Descriptif : déplacements case par case et bien centré
- Critères de validation :
 - Critère 1 : déplacements de case en case

- Critère 2 : personnage toujours au centre d'une case
- Critère 3 : déplacements bloqués ou autorisés en fonction du type de case

Sequence cas ou le personnage essaye d'aller a gauche et c est un mur



Sequence cas ou le personnage essaye d'aller a gauche et il n y a pas de problemes

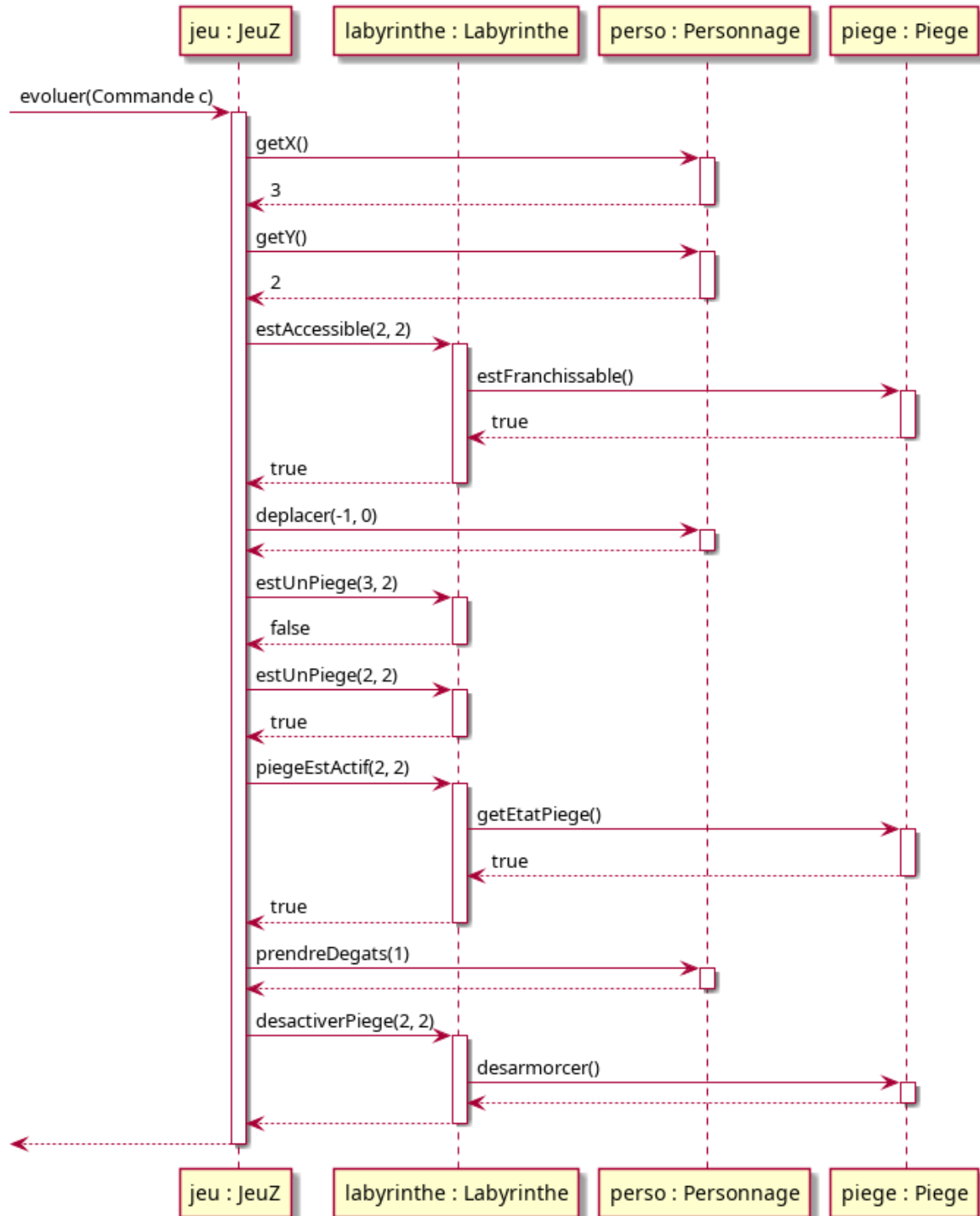


V3

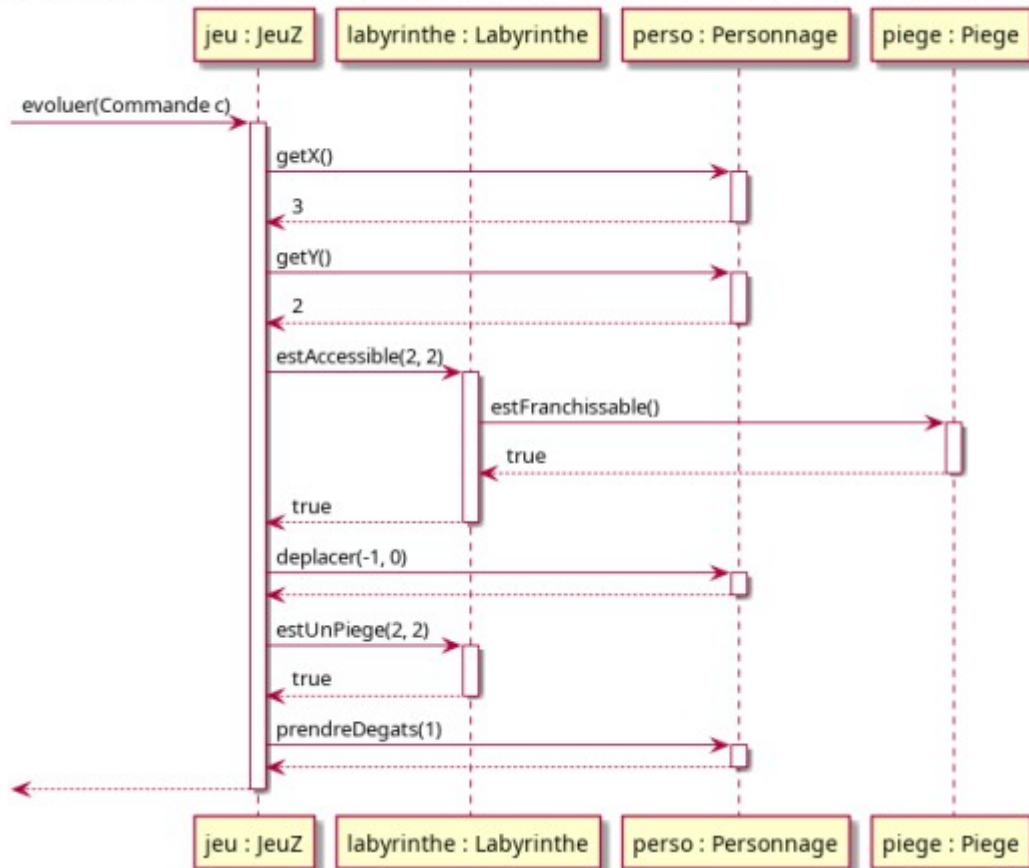
Retour sur les fonctionnalités non abouties de la version précédente

- Fonctionnalité 1 : Correctif des déplacements
- Descriptif : modification des keyListeners pour rendre les déplacements moins incontrôlables et empêcher un bug de collision :
- Critères de validation
 - Critère 1 : cooldown entre chaque envoi de commande
 - Critère 2 : bug de déplacement résolu

Sequence cas ou le personnage essaye d'aller à gauche et il y a un piège actif en (2,2)



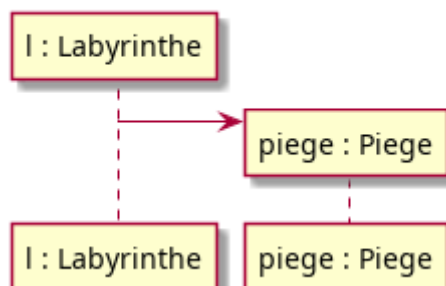
Sequence cas ou le personnage essaye d aller a gauche et il y a un piege actif en (2,2)



Simplification de la gestion de piege.

- Fonctionnalité 2 : Vie du personnage
- Descriptif : le personnage :
- Critères de validation
 - Critère 1 : le personnage a des points de vie
 - Critère 2 : il peut en perdre
 - Critère 3 : et en gagner
- Fonctionnalité 3 : Nouvelle case piégé
- Descriptif : Une case infligeant des dégats lorsque le personnage passe dessus
- Critères de validation :
 - Critère 1 : la case inflige des dégats

Creation d un case piege



- Fonctionnalité 4 : Temps d'invulnérabilité
- Descriptif : modification de la méthode permettant au joueur de prendre des dégâts afin que ceux-ci ne puissent arriver que toutes les x secondes
- Critères de validation :
 - Critère 1 : le personnage prend des dégâts
 - Critère 2 : il devient invincible durant un temps
 - Critère 3 : il peut de nouveau être blessé

V4

Retour sur les fonctionnalités non abouties de la version précédente

(optionnel)

- Fonctionnalité 1 : Correctif des déplacements
- Descriptif : modification des keyListeners pour rendre les déplacements moins incontrôlables et empêcher un bug de collision :
- Critères de validation
 - Critère 1 : cooldown entre chaque envoi de commande
 - Critère 2 : bug de déplacement résolu
- Fonctionnalité 2 : Ajout de monstres
- Descriptif : monstres se déplacent aléatoirement et pouvant attaquer, être tués
- Critères de validation
 - Critère 1 : interface entité
 - Critère 2 : Classe abstraite monstre
 - Critère 3 : Classe Troll
 - Critère 4 : déplacement aléatoire
 - Critère 5 : interaction avec le personnage (déplacement)
- Fonctionnalité 3 : Ajout d'armes
- Descriptif : différentes armes avec leurs distances et attaques
 - Critère 1 : classe abstraite arme
 - Critère 2 : Classe lance
 - Critère 3 : Classe épée

V5

Retour sur les fonctionnalités non abouties de la version précédente

- Fonctionnalité 1 : Correctif des déplacements des monstres
- Descriptif : collisions et déplacements cohérents :
- Critères de validation
 - Critère 1 : les monstres ne passent pas les murs (Troll), ne sortent pas du labyrinthe et ne vont pas sur la case du joueur
 - Critère 2 : les déplacements sont moins rapides
- Fonctionnalité 2 : nouvelle arme
- Descriptif : arme équivalente au poing mais avec change de gagner Pv
- Critères de validation

- Critère 1 : drainage de pv
- Fonctionnalité 3 : gestion de l'inventaire
- Descriptif : prendre et poser des armes
- Critère de validation
 - Critère 1 : un seule arme recuperee a la fois
 - Critère 2 : les armes sont prises et posees au sol
 - Critère 3 : commande pour ramasser/poser et attaquer

diagramme sequence simplifie personnage (aux positions (2,2)) essaye de prendre un arme (il est sur la meme case)

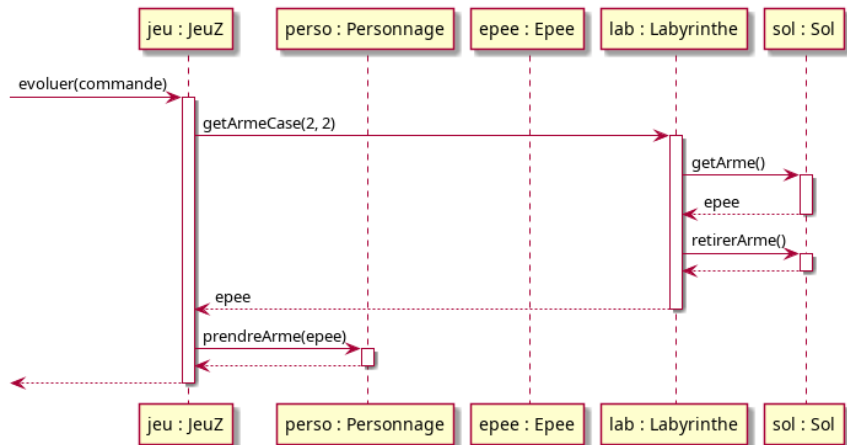


diagramme sequence simplifie personnage (aux positions (2,2)) essaye de deposer un arme sur une case vide

