

Backlog complet

(AYAN-MAN)

Description du jeu :

AYAN-Man est un jeu vidéo qui consiste à déplacer un personnage qui, vu de profil, ressemble à un diagramme circulaire à l'intérieur d'un labyrinthe, afin de lui faire manger tous les pac-gommes qui s'y trouvent en évitant d'être touché par des monstres.

AYAN-Man est un personnage en forme de rond jaune doté d'une bouche. Il doit manger des pac-gommes et des bonus qui donnent des avantages au personnage principal dans un labyrinthe hanté de fantômes. Des pac-gommes spéciaux (super pac-gommes) rendent les fantômes vulnérables pendant une courte période au cours de laquelle *AYAN-Man* peut les manger. Les fantômes deviennent alors bleus et affichent une expression de peur signalée par des petits yeux et une bouche en ligne cassée et quand un fantôme se fait manger, ses yeux retournent dans la salle centrale du labyrinthe pour le faire redevenir normal.

Au début le *AYAN-Man* est placé au centre du labyrinthe, l'utilisateur doit contrôler ce dernier et le déplacer en haut, en bas, à gauche ou à droite, afin de manger toutes les pac-gommes qui sont dispersées sur le labyrinthe, sans être touchés par un fantôme, dans le but d'accéder au niveau suivant.

Déroulement du projet :

Après une réunion entre les membres de l'équipe, et la création du projet sur GitLab, nous nous sommes mis d'accord que sur le long du projet nous essayerons de respecter et atteindre les 4 sprints suivants :

Sprint 1 :

Modélisation du diagramme de Class , Création des classes “ élément , élément-mobile , objet-fixe, Ayan-man, monstres, labyrinthe “ et le développement des méthodes qui convient “ les mouvements des joueurs, les mouvements des monstres, Gain des points, Apparition des bonus ... “

Sprint 2 :

Actualisation du programme de Class, modélisation du diagramme de séquence et la génération des interactions entre les différents objets : Attaque Gagne, perte , Piège, bonus, Passage

Sprint 3 :

Actualisation du programme de Classe et de séquence et la génération des Class qui consiste sur les Actions d'utilisateur comme changement de niveau, accès au menu, faire une pause, quitter le jeu, sauvegarde de niveau...

Sprint 4 :

Actualisation du programme de Classe et de séquence , Les tests et les améliorations possibles pour assurer le bon fonctionnement du jeu

Modélisation simplifiée du jeu :

