

# Analyse et Conception de Logiciels

*Sprint 3*

MILLOTTE Baptiste

MILLOTTE Thibault

SARR Mohamed

TRABELSI Ilef

# Backlog

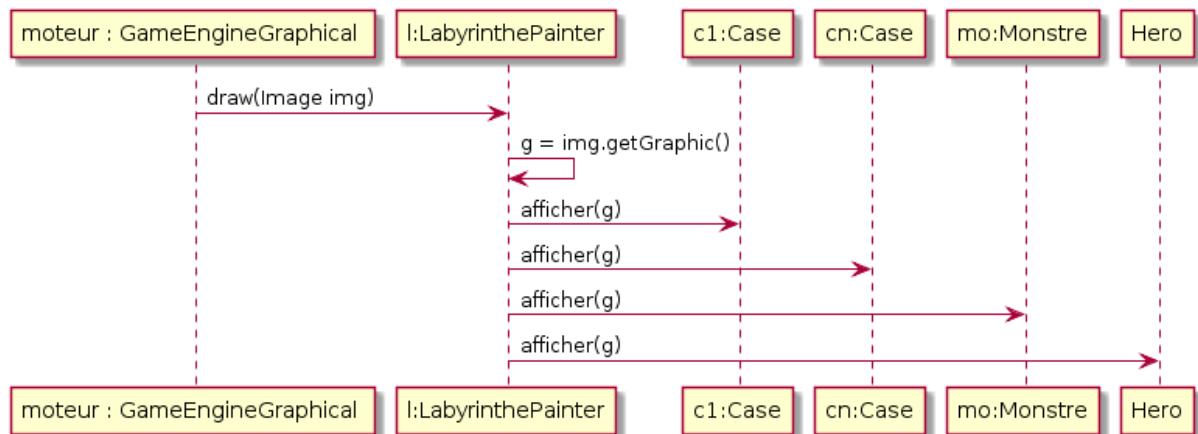
*Fonctionnalités à réaliser avant la fin du sprint*

- Différents types de monstres (MonstreFactory)
- Ajout de sons
- Niveau de fin (dernier étage avec trésor)
- Animation des sprites des monstres et du héros
- Lorsque le héros attaque trop longtemps, il est étourdi ce qui le fait se déplacer aléatoirement.
- Menu au lancement du jeu.
- Difficulté croissante.

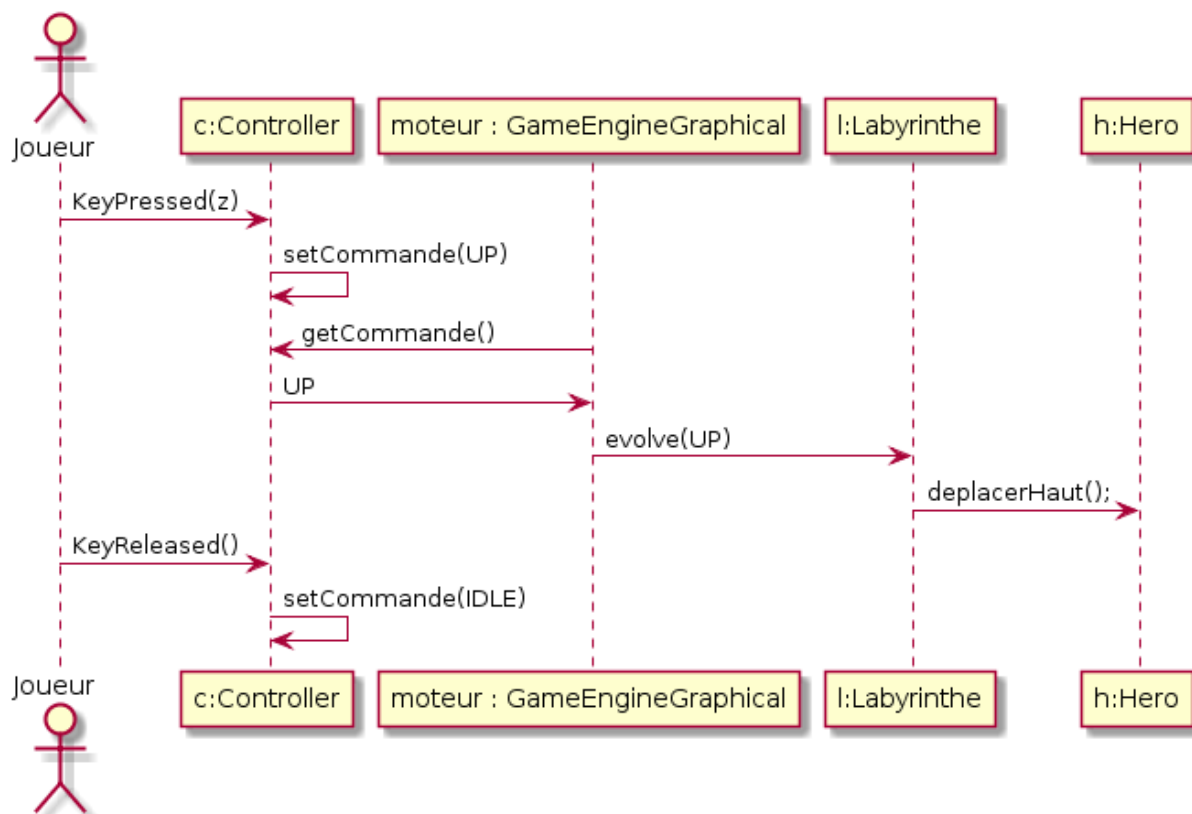


## Diagrammes de séquence

### Affichage du jeu



### Déplacements



# Rétrospective

Après avoir analyser le code, nous avons constaté qu'il y avait un couplage fort entre le héros et le labyrinthe. Nous allons donc essayer de réduire le couplage en enlevant l'attribut labyrinthe dans la classe du héro pour le prochain sprint.