

Analyse et Conception de Logiciels

Sprint 4

MILLOTTE Baptiste

MILLOTTE Thibault

SARR Mohamed

TRABELSI Ilef

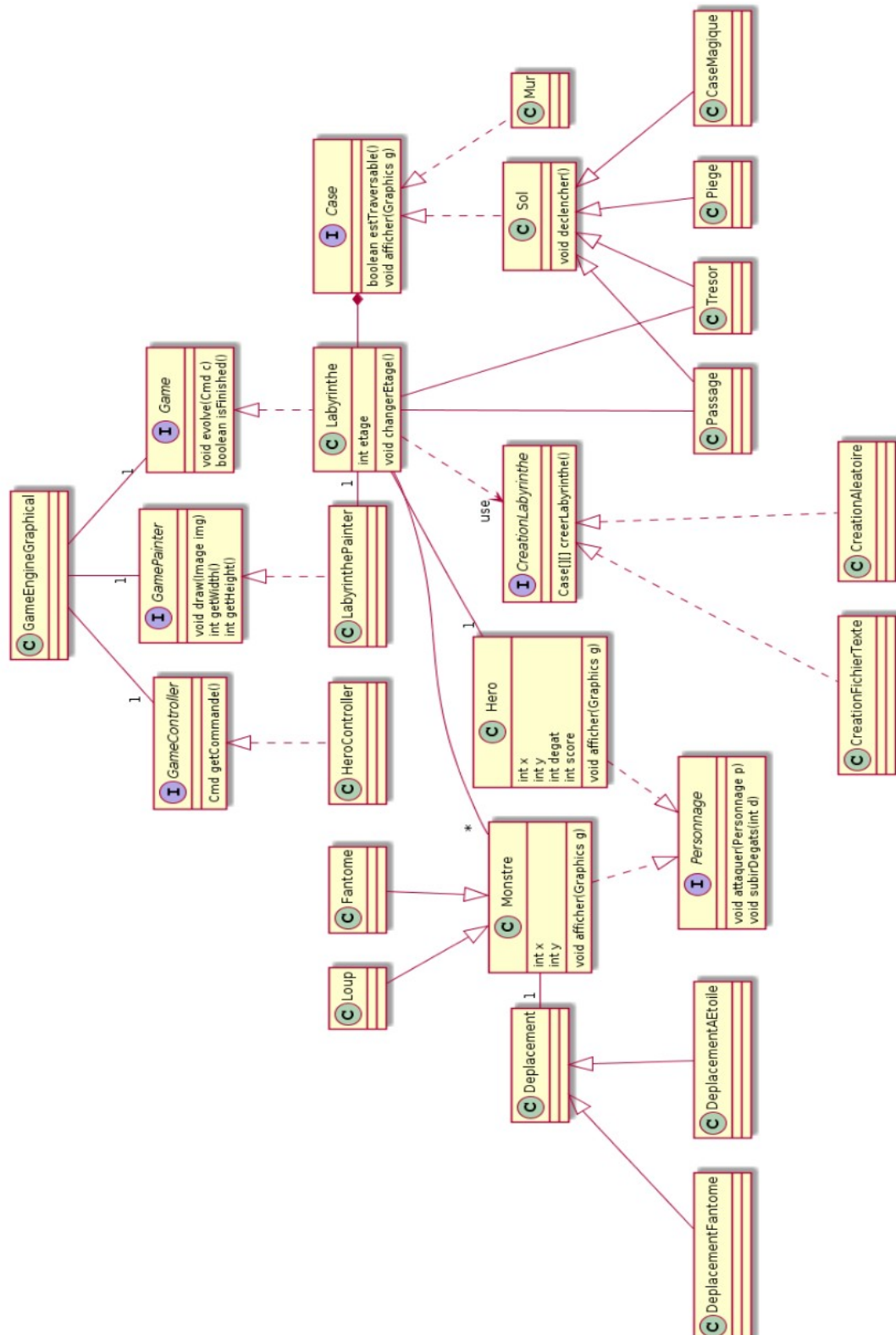
Backlog

Fonctionnalités à réaliser avant la fin du sprint

- Le héro peut casser les murs
- Correction de bugs
- Équilibrage du jeu

Conception

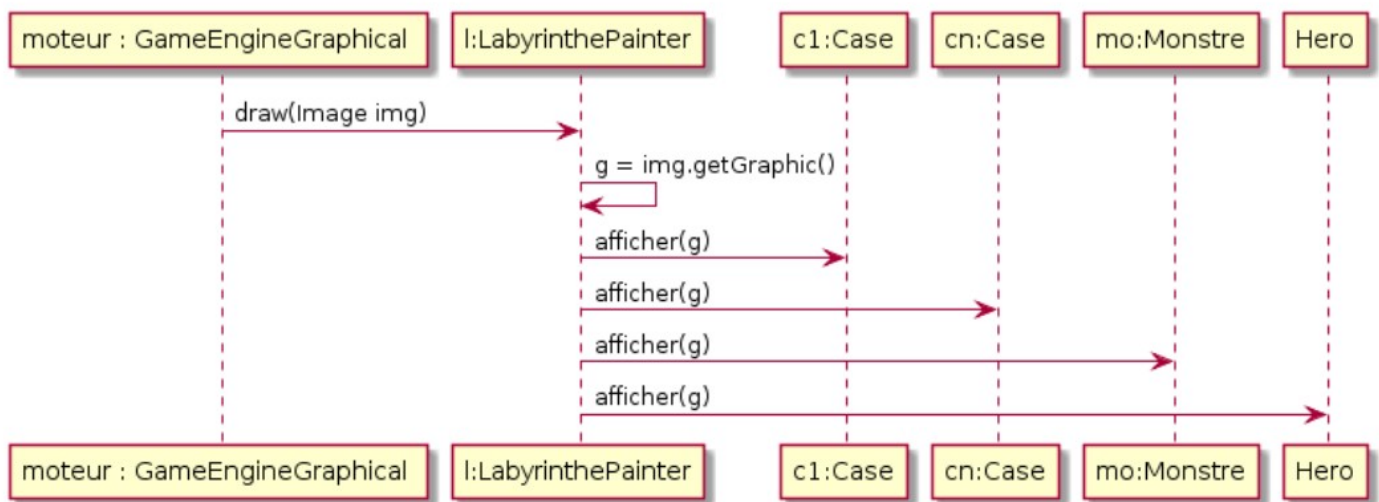
Diagramme de Classe



Pour simplifier le développement du jeu, nous avons décidé de finalement laisser le couplage bidirectionnel entre le héros et le labyrinthe. En effet, le héros est amené à le modifier lorsqu'il casse les murs, ou lorsqu'il attaque des monstres par exemple.

Diagrammes de séquence

Affichage du jeu



Déplacements

