

Analyse et Conception de Logiciels

Sprint 1

MILLOTTE Baptiste

MILLOTTE Thibault

SARR Mohamed

TRABELSI Ilef

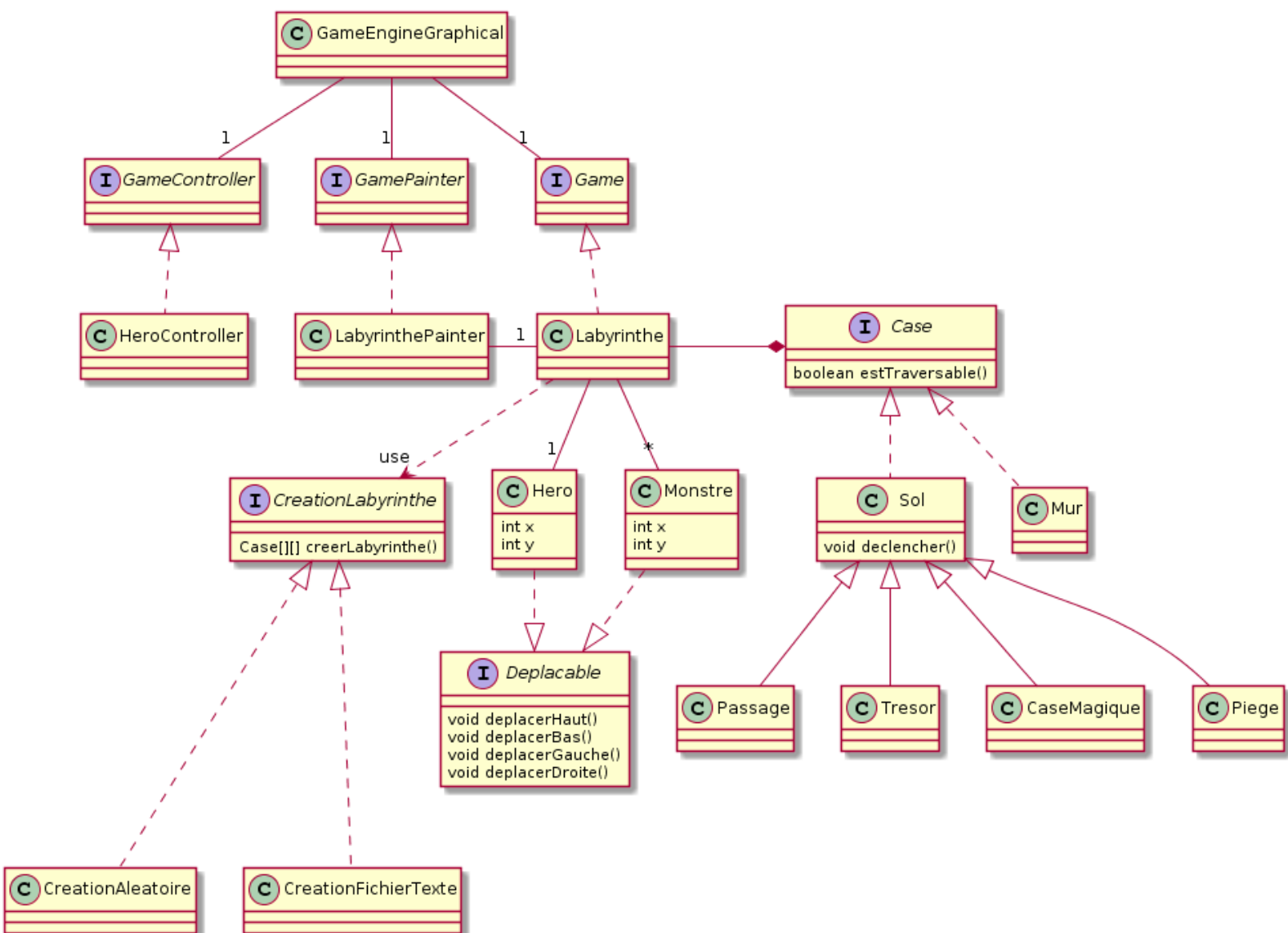
Backlog

Fonctionnalités à réaliser avant la fin du sprint

- Création du labyrinthe :
 - À partir d'un fichier texte
 - Aléatoirement
- Création des cases :
 - Trésor
 - Piège
 - Magique
 - Passage
- Affichage du labyrinthe (en mode graphique)
- Déplacement du héros dans le labyrinthe
- Création des monstres
- Déplacement aléatoire des monstres

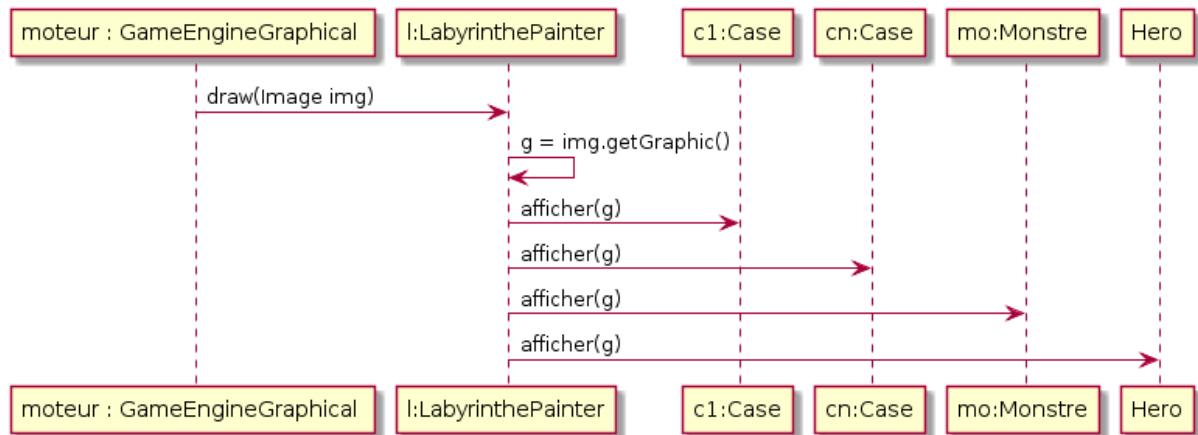
Conception

Diagramme de Classe



Diagrammes de séquences

Affichage du jeu :



Déplacement du héros :

