

# Analyse et Conception de Logiciels

*Sprint 2*

MILLOTTE Baptiste

MILLOTTE Thibault

SARR Mohamed

TRABELSI Ilef

# Backlog

*Fonctionnalités à réaliser avant la fin du sprint*

- Déplacements « intelligents » des monstres
- Attaque du héros
- Attaque des monstres
- Affichage des textures
- Passage d'un labyrinthe à un autre (les cases « passage » téléporte le héros dans un autre labyrinthe)

# Conception

## Diagramme de Classe

