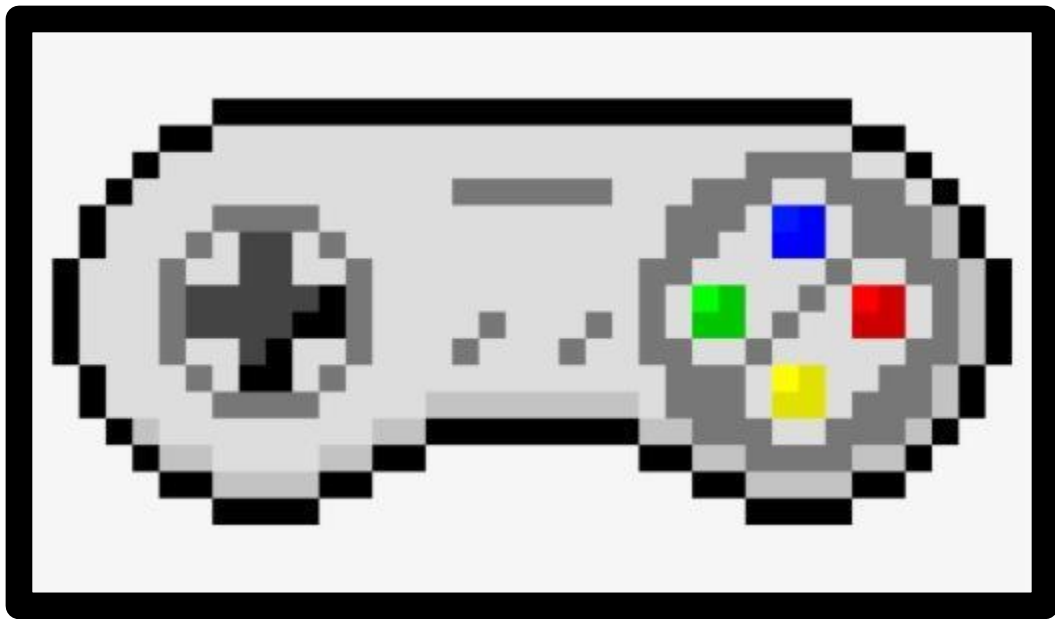




Projet Analyse et Conception de Logiciel

Groupe NIBOR



SPRINT 1

**ETIENNE Clément
DUBOIS Christophe
PHAN Benjamin
ABELLAN Valentin**

Table des matières

1	Détails du jeu	3
1.1	Principe du jeu	3
1.2	Backlog complet	3
1.3	Backlog sprint 1	4
2	Distribution des tâches	5
3	Diagramme des classes	5

1 Détails du jeu

1.1 Principe du jeu

Le joueur incarne un personnage **VRAIMENT** méchant dans un monde héroïque fantasy. Son objectif est de mettre fin à l'aventure du héros.

Lors de son aventure, il développera ses compétences et ses équipements pour rivaliser avec le héros.

1.2 Backlog complet

Le personnage peut :

- Se déplacer dans un environnement en 2D
- Interagir avec son environnement
- Attaquer des ennemis
- Equiper des équipements
- Mourir si sa jauge de vie est vide

Les ennemis peuvent :

- Se diriger vers notre personnage
- Attaquer
- Mourir si leur jauge de vie est vide

Les combats doivent :

- Se dérouler dans un environnement fixe
- Fonctionner avec un système de tour par tour

L'interface doit :

- Afficher la barre de vie
- Afficher un accès à l'inventaire rapide
- ... autre interaction joueur/jeu

Les environnements doivent :

- Afficher des éléments décors
- Afficher des éléments interactifs

1.3 Backlog sprint 1

- Générer un niveau
- Gérer collision avec des obstacles
- Déplacer le personnage
- Détailler le diagramme des classes

2 Distribution des tâches

ETIENNE Clément :

- Implémentation des fonctions comprise dans le support pour la version graphique (focus déplacement)

DUBOIS Christophe :

- « GameObject » et toutes ses sous classes

PHAN Benjamin :

- Toutes les classes correspondantes à « Items »
- La classe « GameLevel »

ABELLAN Valentin :

- Implémentation des fonctions comprise dans le support pour la version graphique (focus image)

3 Diagramme des classes

Cf : ClassDiagram_Nibor.png sur le git