

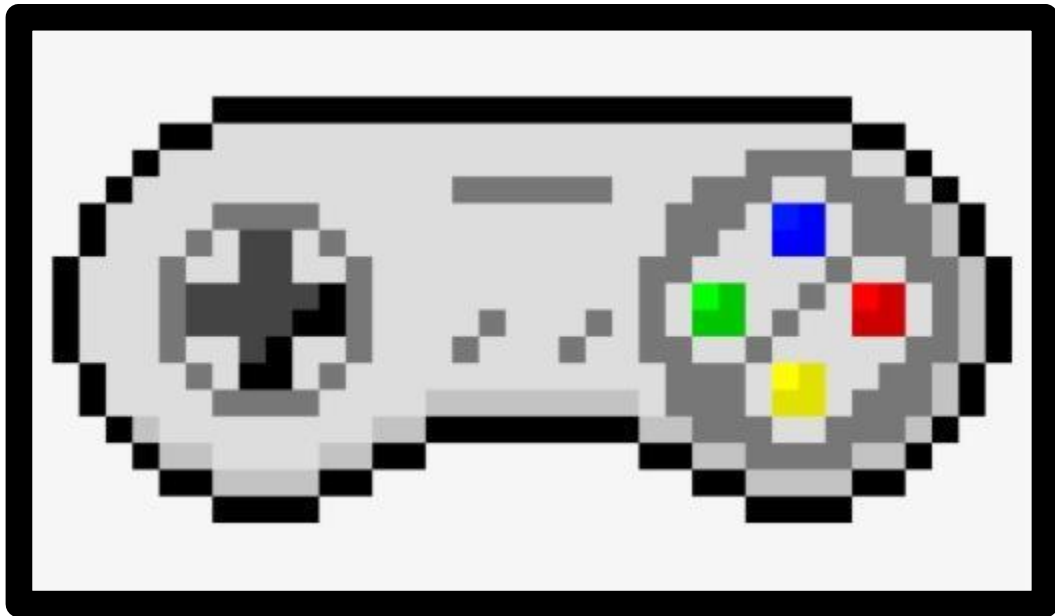


**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**LORRAINE
INP Ensem**

Projet Analyse et Conception de Logiciel

Groupe NIBOR



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

Table des matières

1	SPRINT 1.....	3
1.1	Détails du jeu.....	3
1.1.1	Principe du jeu	3
1.1.2	Backlog complet	3
1.1.3	Backlog sprint 1	3
1.2	Distribution des tâches	4
1.3	Diagrammes des classes	5
1.3.1	Diagramme de classes début de sprint	5
1.3.2	Diagramme de classes fin de sprint	6
1.4	Sprint review	6
1.5	Sprint rétrospective	7
2	SPRINT 2.....	8
2.1	Backlog.....	8
2.2	Distribution des tâches	8
2.3	Diagrammes de classes.....	8
2.3.1	Diagramme de classes début de sprint	8
2.3.2	Diagramme de classes fin de sprint	8
2.4	Sprint review	8
2.5	Sprint rétrospective	8
3	SPRINT 3.....	9
3.1	Backlog.....	9
3.2	Distribution des tâches	9
3.3	Diagrammes de classes.....	9
3.3.1	Diagramme de classes début de sprint	9
3.3.2	Diagramme de classes fin de sprint	9
3.4	Sprint review	9
3.5	Sprint rétrospective	9
4	SPRINT 4.....	10
4.1	Backlog.....	10
4.2	Distribution des tâches	10
4.3	Diagrammes de classes.....	10
4.3.1	Diagramme de classes début de sprint	10
4.3.2	Diagramme de classes fin de sprint	10
4.4	Sprint review	10
4.5	Sprint rétrospective	10

1 SPRINT 1

1.1 Détails du jeu

1.1.1 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.

1.1.2 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

1.1.3 Backlog sprint 1

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

1.2 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)

1.3 Diagrammes des classes

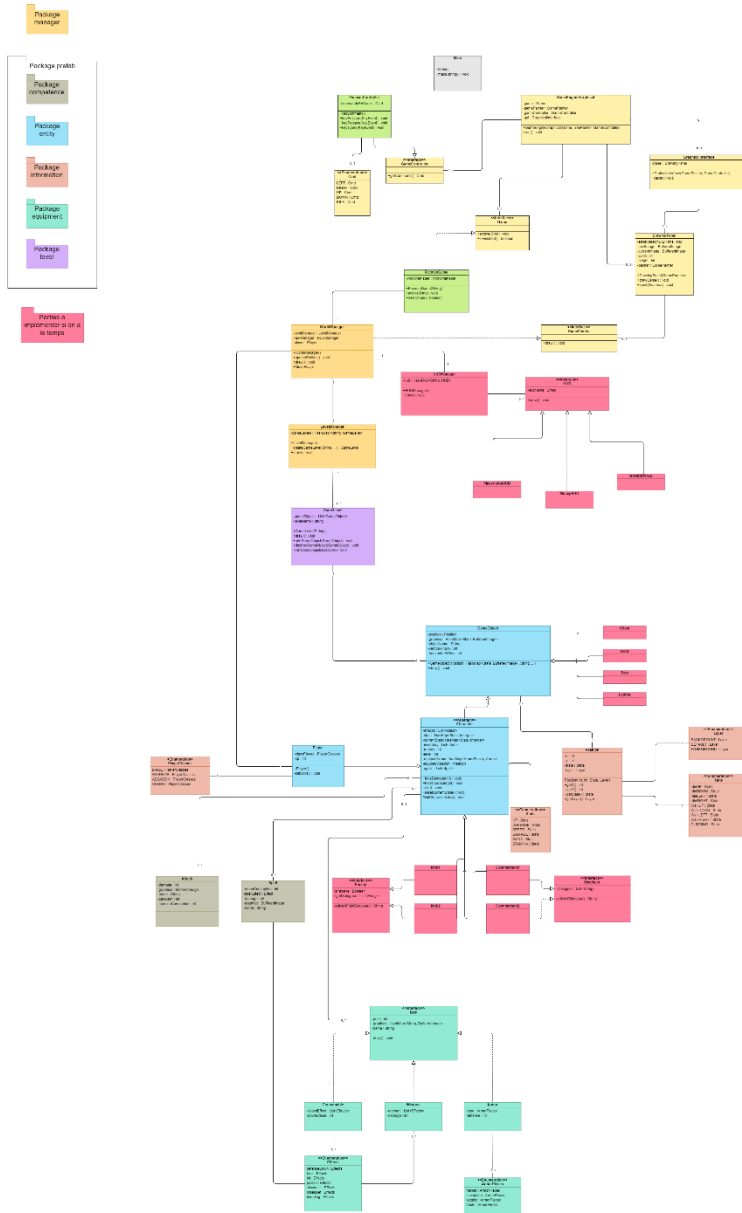
1.3.1 Diagramme de classes début de sprint

David Rosenberg is Editor, *PA*, at ed@pubaffairs.org.

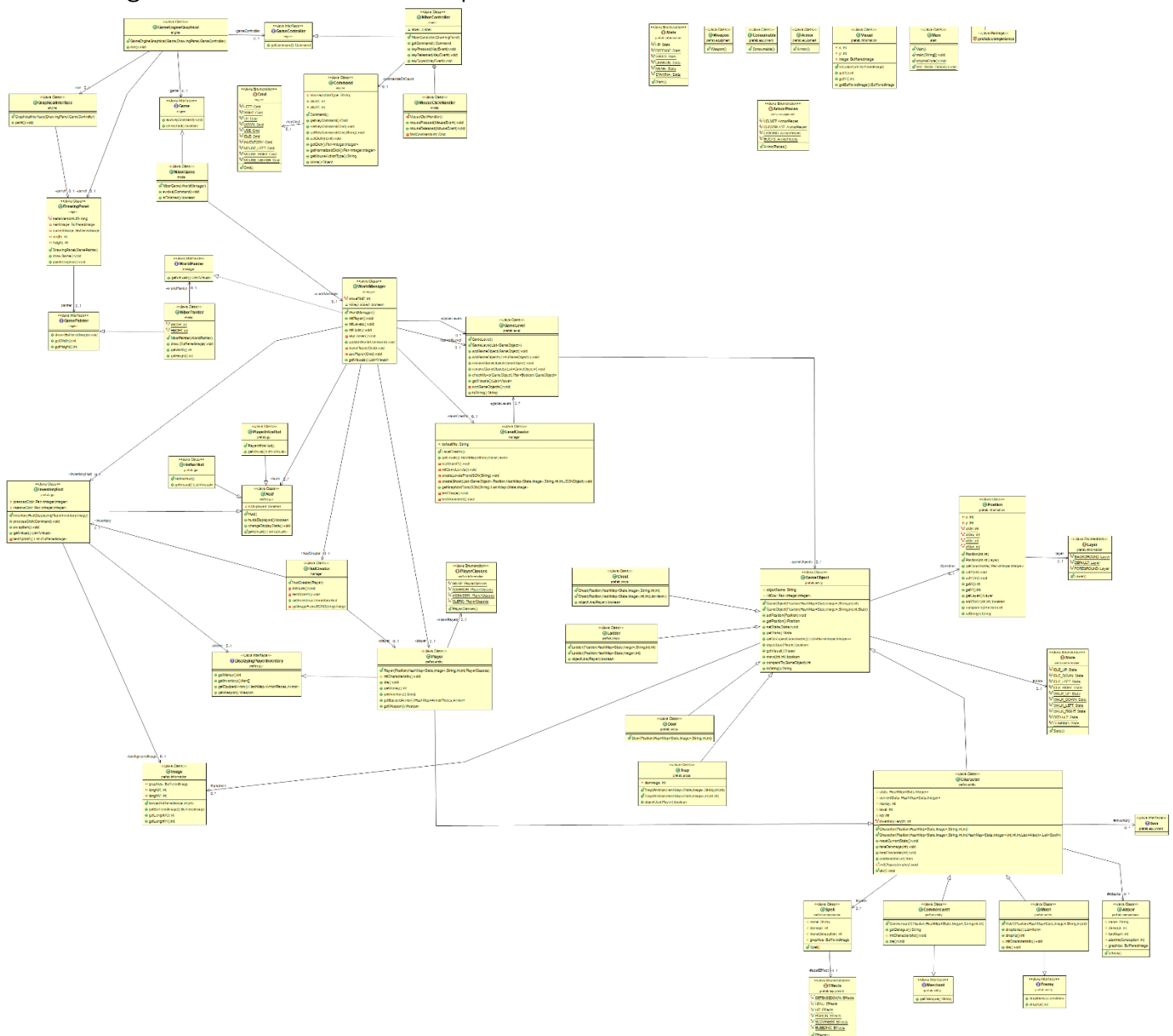
Packages :
(fournis)



Sprint 1



1.3.2 Diagramme de classes fin de sprint



1.4 Sprint review

- Mise en place de la structure générale du jeu
- Implémentation du « player »
- Implémentation « gameObjects »
- Implémentation de méthode d'affichage graphique
 - Affichage générale du plateau de jeu et des objets
 - Début d'implémentation des HUD

Par rapport au diagramme de classe en début de Sprint :

- (-) les ennemies n'ont pas pu être implanté
- (-) les équipements n'ont pas été implémenté
- (+) gestion des clics de souris
- (+) récupération d'informations via des fichiers JSON

1.5 Sprint rétrospective

- Christophe a beaucoup travaillé sur la structure principale du jeu ce qui a facilité grandement l'avancée du projet mais mauvais équilibre des tâches
- Clément a des problèmes avec Eclipse ==> ne peut pas push
- Globalement satisfait

Décision pour le sprint suivant :

- Fonctionnalités : combats, ennemies, des HUD (barre de vie, stats, coffre, ...), items, compétences, d'autres « gameObjects »
- Meilleure répartition des tâches

2 SPRINT 2

2.1 Backlog

2.2 Distribution des tâches

2.3 Diagrammes de classes

2.3.1 Diagramme de classes début de sprint

2.3.2 Diagramme de classes fin de sprint

2.4 Sprint review

2.5 Sprint rétrospective

3 SPRINT 3

3.1 Backlog

3.2 Distribution des tâches

3.3 Diagrammes de classes

3.3.1 Diagramme de classes début de sprint

3.3.2 Diagramme de classes fin de sprint

3.4 Sprint review

3.5 Sprint rétrospective

4 SPRINT 4

4.1 Backlog

4.2 Distribution des tâches

4.3 Diagrammes de classes

4.3.1 Diagramme de classes début de sprint

4.3.2 Diagramme de classes fin de sprint

4.4 Sprint review

4.5 Sprint rétrospective