

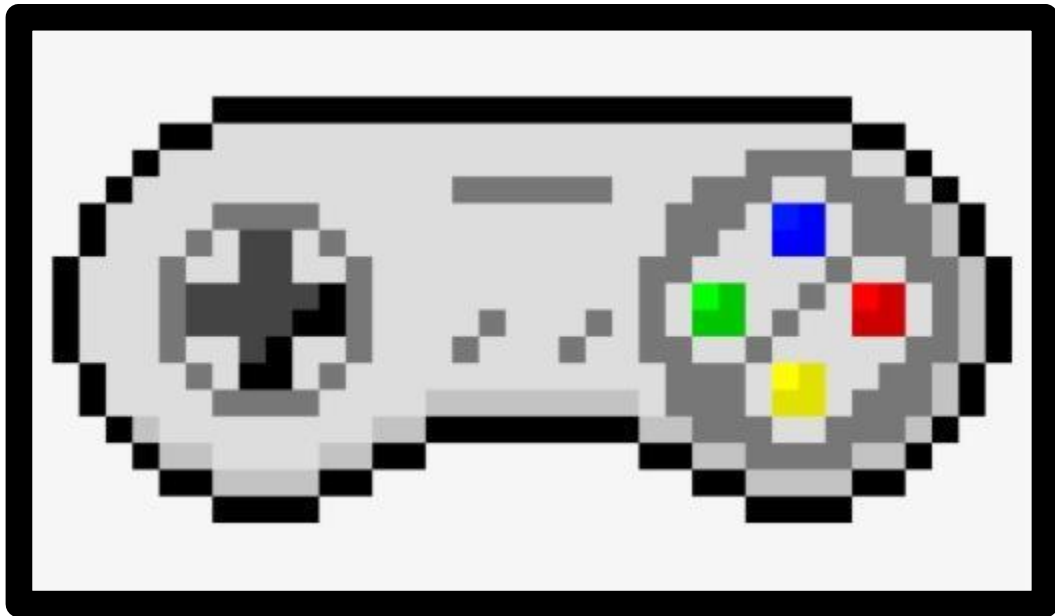


**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**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	4
1.3.1	Diagramme de classes début de sprint	4
1.3.2	Diagramme de classes fin de sprint	4
1.4	Sprint review	4
1.5	Sprint rétrospective	5
2	SPRINT 2.....	6
2.1	Backlog.....	6
2.2	Distribution des tâches	6
2.3	Diagrammes de classes.....	6
2.3.1	Diagramme de classes début de sprint	6
2.3.2	Diagramme de classes fin de sprint	6
2.4	Sprint review	6
2.5	Sprint rétrospective	6
3	SPRINT 3.....	7
3.1	Backlog.....	7
3.2	Distribution des tâches	7
3.3	Diagrammes de classes.....	7
3.3.1	Diagramme de classes début de sprint	7
3.3.2	Diagramme de classes fin de sprint	7
3.4	Sprint review	7
3.5	Sprint rétrospective	7
4	SPRINT 4.....	8
4.1	Backlog.....	8
4.2	Distribution des tâches	8
4.3	Diagrammes de classes.....	8
4.3.1	Diagramme de classes début de sprint	8
4.3.2	Diagramme de classes fin de sprint	8
4.4	Sprint review	8
4.5	Sprint rétrospective	8

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

Cf : image « DiagramClass_Sprint1_DEBUT »

1.3.2 Diagramme de classes fin de sprint

Cf : image « DiagramClass_Sprint1_FIN »

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

- Finir implémentation/gestion inventaire
- Ajouts d'HUD (Barre de vie/Stats/Coffre/...)
- Implémentation système combat

2.2 Distribution des tâches

ETIENNE Clément :

- Implémentation des ennemis / marchants

DUBOIS Christophe :

- Finir l'inventaire (+Benjamin)
- HUD combat
- Systems combat

PHAN Benjamin :

- HUD Barre de vie/Stats/Coffre/...
- Finir l'inventaire (+Christophe)

ABELLAN Valentin :

- Items (avec JSON)
- Compétences (avec JSON)

2.3 Diagrammes de classes

2.3.1 Diagramme de classes début de sprint

Cf : image « DiagramClass_Sprint2_DEBUT »

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