MANGENOT Corentin / LIN Léo / ROOSENS Ewan ISN

**Groupe Blinky**

Scénario : Notre jeu sera composé d’un joueur qui sera à pied et qui sera confronté à des monstres. Le but de notre héro sera d’atteindre la sortie du labyrinthe qui est généré aléatoirement à chaque début de partie. L’héro pourra obtenir des améliorations au fur et à mesure de la partie.

But principal : Atteindre la sortie du labyrinthe.

But secondaire : Récupérer les 3 étoiles cachées dans le labyrinthe.

Les BONUS :

- Si l’héro récupère les 3 étoiles, il disposera d’un effet d’invincibilité pendant une durée de 10 secondes.

- Il y aura sur la carte une fleur orange et si l’héro arrive à l’acquérir, il obtiendra un effet d’attaque pour une durée de 10 secondes. C’est-à-dire qu’il pourra éliminer les monstres.

- Il y aura sur la carte un éclair qui donne un boost de déplacement au héro.

Les pièges :

- Il y aura sur la carte des trous que l’héro devra éviter dans sa quête.

- Il y aura le long de certains murs rouges qu’il faudra éviter de toucher.

L’héro :

- Il peut se déplacer verticalement et horizontalement.

- Il a un certain nombre de vie.

- Il ne peut pas traverser les murs.

- Il perd des vies au contact d’un monstre.

Les monstres :

- Il se déplacent aussi de façon verticale et horizontale aléatoirement.

- Le nombre de monstres augmente avec le temps.

- Ils tuent par contact

- Il pourra peut-être y avoir plusieurs types de monstres (1er : il tire à distance, 2ème : corps à corps, 3ème : il peut traverser les murs et il fait perdre des points de vie au contact).

Extras :

- Il y aura un score comptant le nombre de monstres tués et une musique en fond.

- Il y aura un certain nombre de vie.

- Il y aura différents niveaux de difficultés (Facile / Moyen / Difficile). Plus on augmente la difficulté, plus il y aura de monstres, moins l’héro aura de vie.

**Projet ACL Sprint 1**

*Backlog Sprint 1 :*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Léo | Corentin | Ewan |
| - déplacement (x,y)  - vitesse | - class Player et les class Monstres  - santé  - attaques | - création de la carte  - labyrinthe  - position de départ |

*Corentin :*

Création des classes player et monstres car il y a différents types de monstres.

Class player -> fct santé, fct attaque

Class Monstre -> fct santé, fct attaque

*Léo :*

Création :

Class Déplacement

Class Vitesse

*Voici le diagramme de classe de notre sprint 1 :*

Main

Environnement

- placement aléatoirement

Bonus

- fleur orange

- étoiles

- Eclair

Pièges

- trous

- murs rouges

Carte

- création labyrinthe aléatoirement

- vérification du labyrinthe, savoir s’il possède une sortie

Héro

- nom

- position de départ

Monstres

- 1er type

- 2ème type

- 3ème type

Personnages

- santé

- dégât attaque

- déplacement (x,y)

- une fonction qui connaît la position en temps réel de l’héro

- vitesse