

Documents Pour les SAEs S2 2024-2025

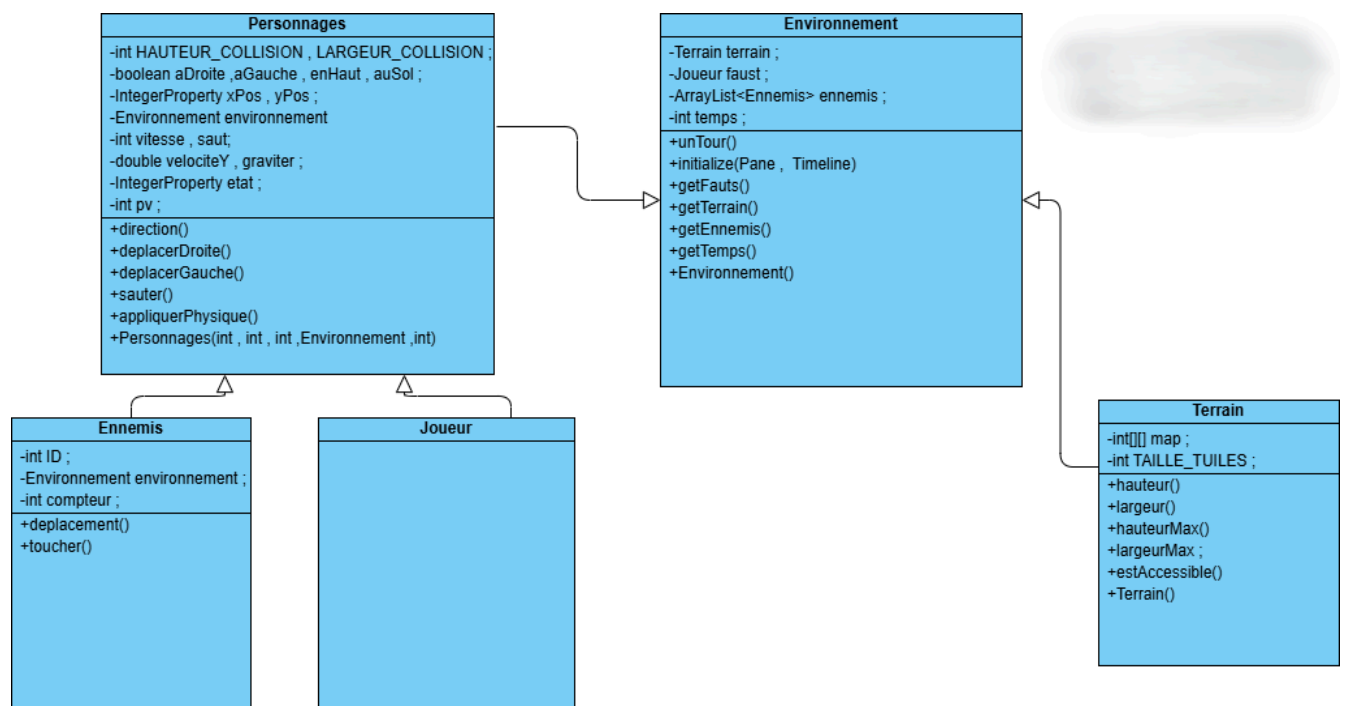
1. Auteurs

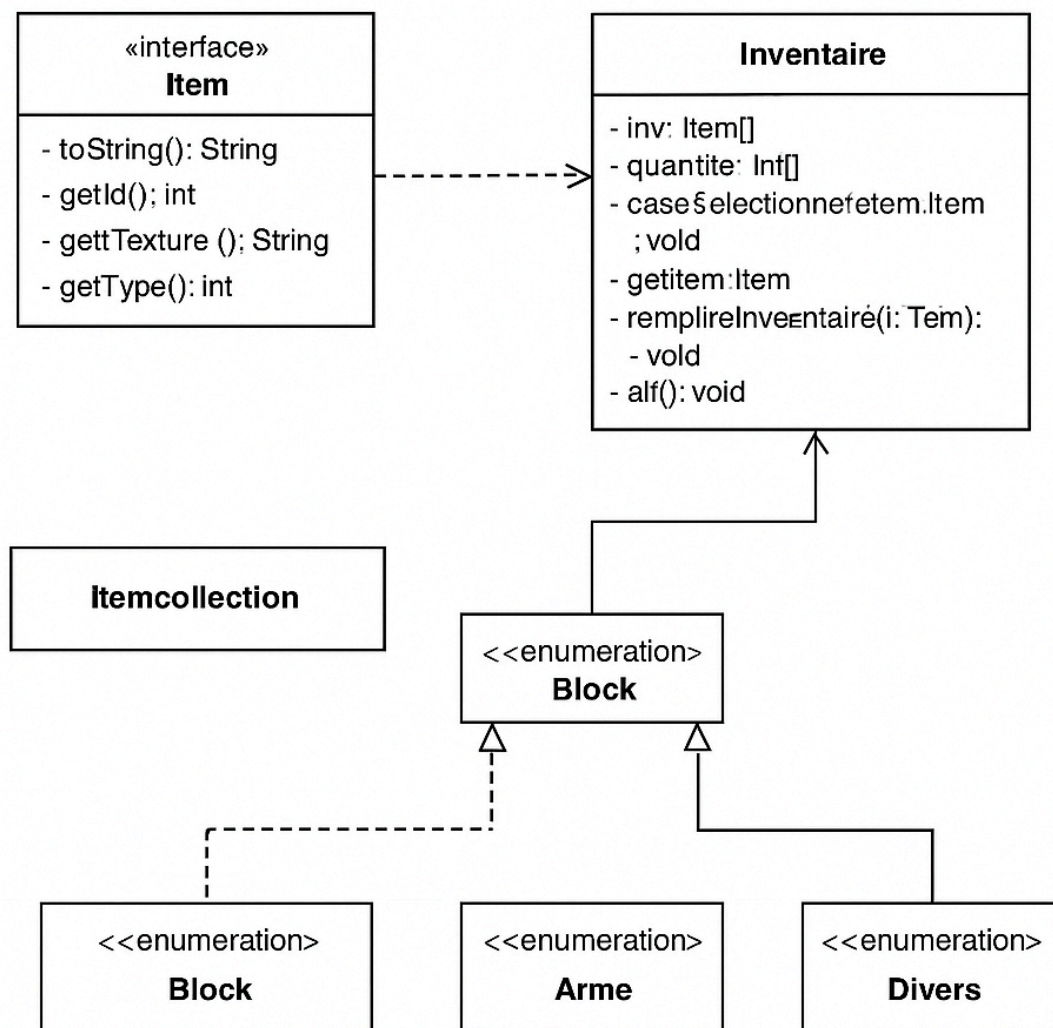
Ilyas KOULLIT

Daniel FANG

Leo TINELLI

2. Diagrammes de classe (15 points pour SAEs S2.01 S2.02).





3. Tests Junit : (15 points pour SAEs S2.01 S2.02)

4 Structures de données (15 points pour SAEs S2.01 S2.02)

HashMap

Map HashSet

Set LinkedList

ObservableList

BooleanProperty, IntegerProperty, DoubleProperty

5. Algorithmique (30 points pour SAEs S2.01 S2.02)

- Gestion de la gravité
- Détection de collision
- Détection de proximité entre Faust et d'autres personnages
- BFS

6. Document utilisateur (40 points pour SAE S2.05) :

Objectif et Univers du Jeu Nom du jeu :

Vous incarnez un personnage qui se nomme Faust perdu dans une forêt hostile, L'objectif est de progresser, récolter des ressources, améliorer votre équipement et

vaincre un boss qui devient plus fort à chaque fois qu'il est vaincu. Le jeu repose sur un cycle de progrès constant, poussant le joueur à toujours s'améliorer.

En l'occurrence nous n'avons pas réussi à finir ce jeu à termes par le manque de temps et notre manque de cohésion d'équipe rencontré durant ce projet ce qui nous à pas empêché de pouvoir rendre un travail à la fin je vais donc vous présenter les fonctionnalités disponibles.

Objectif principal :

- Faire un empire
- Survivre aux attaques ennemies
- Construire un abri

Mécanique des actions utilisateur

- Déplacement : QD
- Saut : Z
- Poser des blocs : clic droit pour en poser et clic gauche pour les casser
- Inventaire : géré en arrière-plan

Éléments du terrain

Ressources: Bloc, Terre, Bois, Minerai, charbon	Récoltable et utilisable : poser bloc
--	---------------------------------------

Ennemi :

ENEMY	Attaque corp a corp Déplacement horizontal, algo simple jouant le meme rôle qu'un BFS
-------	---

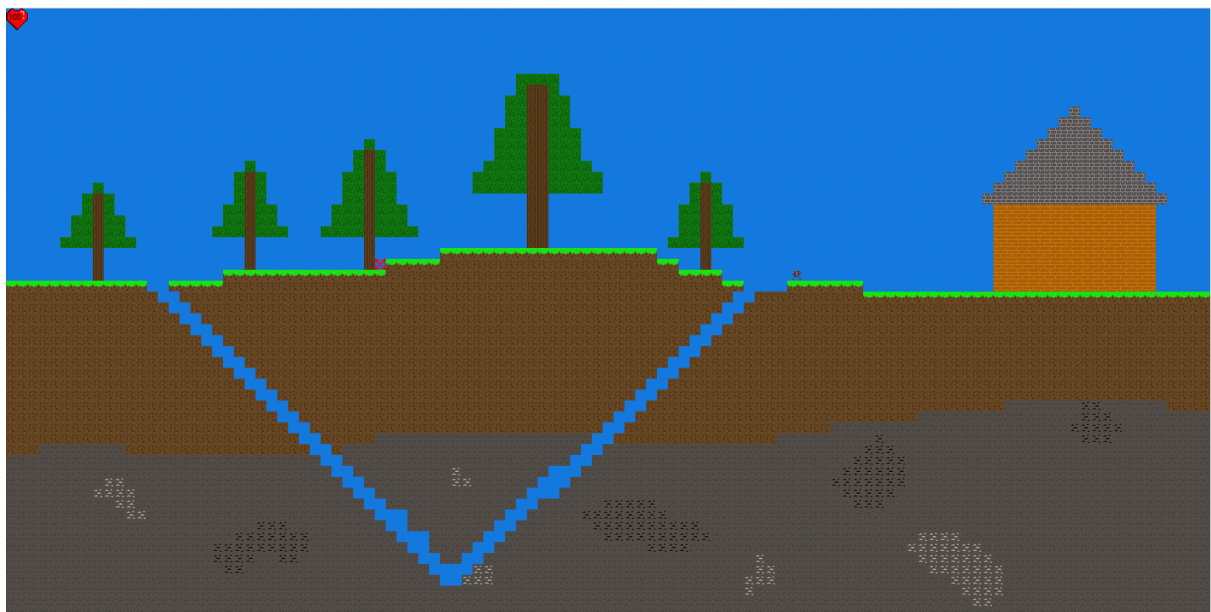
Fonctionnalités

Mouvement du perso	Déplacement avec gravité et collisions
IA ennemie	Suivi du joueur et attaque automatique
Miner et Récolte	On peut récolter des éléments du terrain

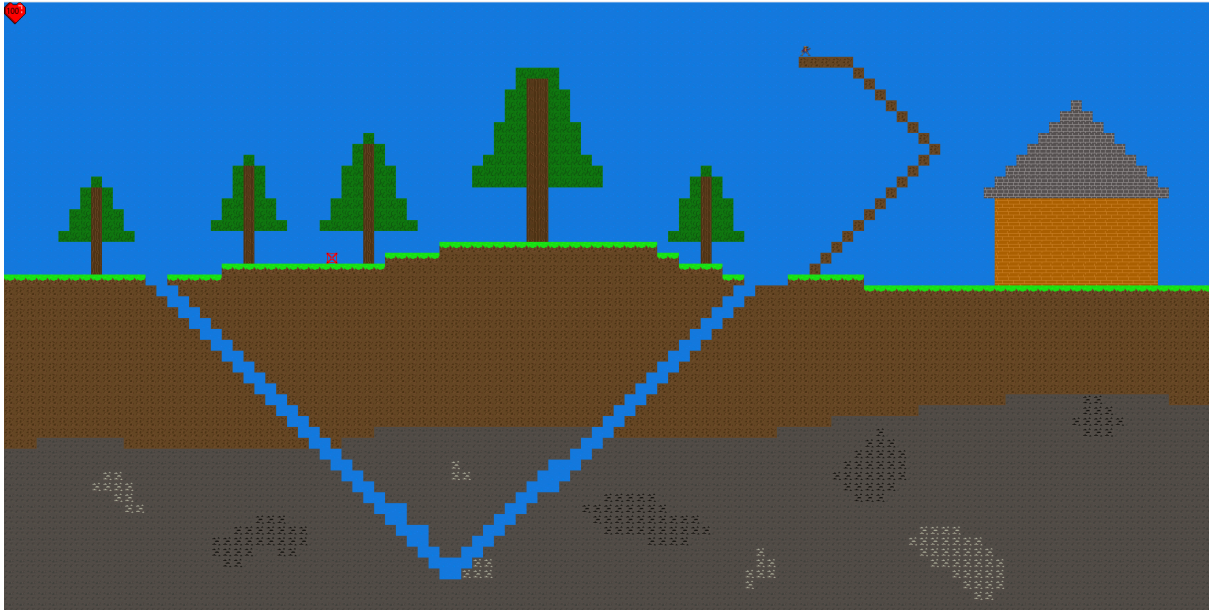
CAPTURE D'ECRAN MAP EN ENTIERE :



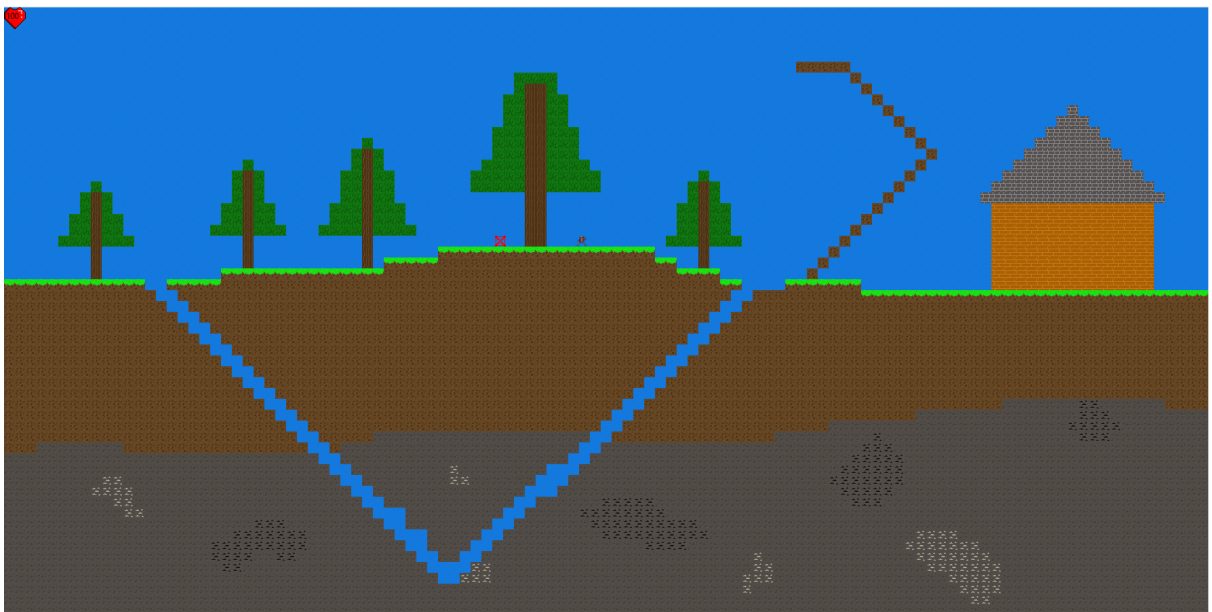
CAPTURE D'ECRAN CASSAGE DE BLOCS :



CAPTURE D'ECRAN POSER DES BLOCS :



CAPTURE D'ECRAN ENNEMI QUI NOUS SUIT :



CAPTURE D'ECRAN JOUEUR PERD DE LA VIE AU CONTACT DE L'ENNEMIE

