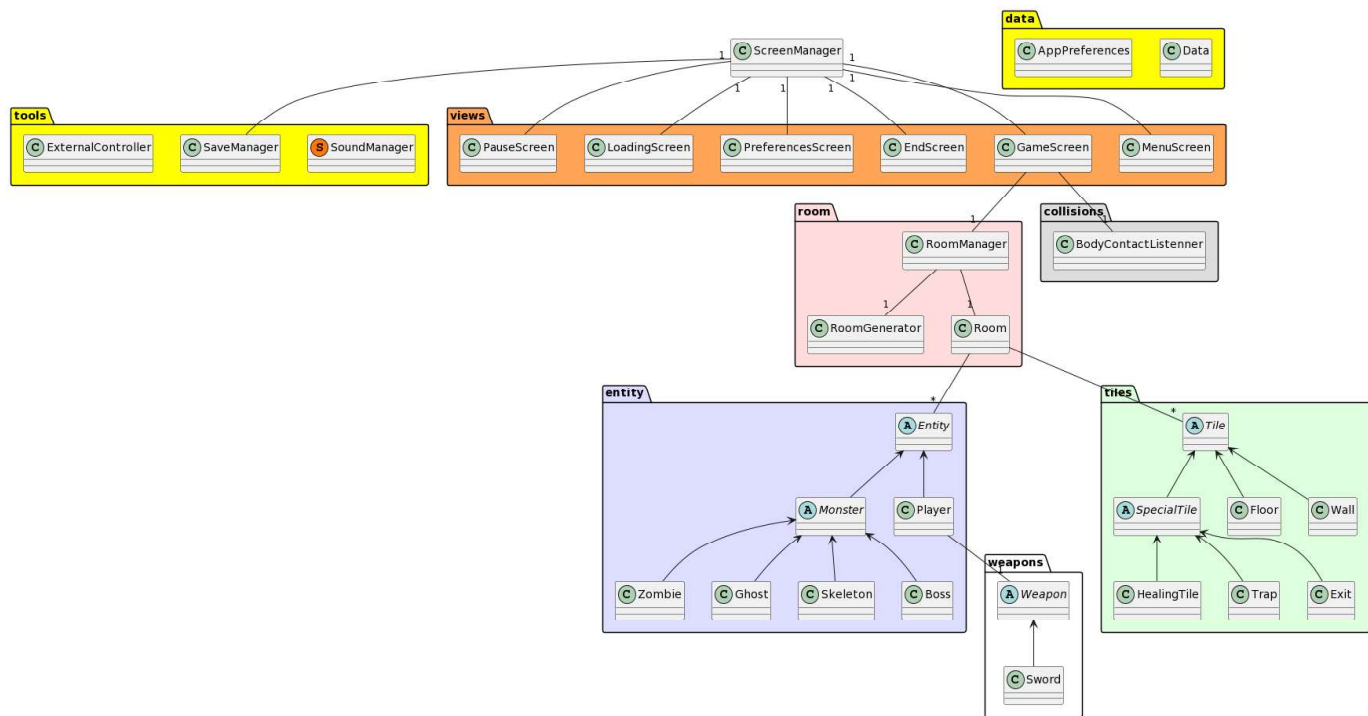


## Sprint 3 : Lancement

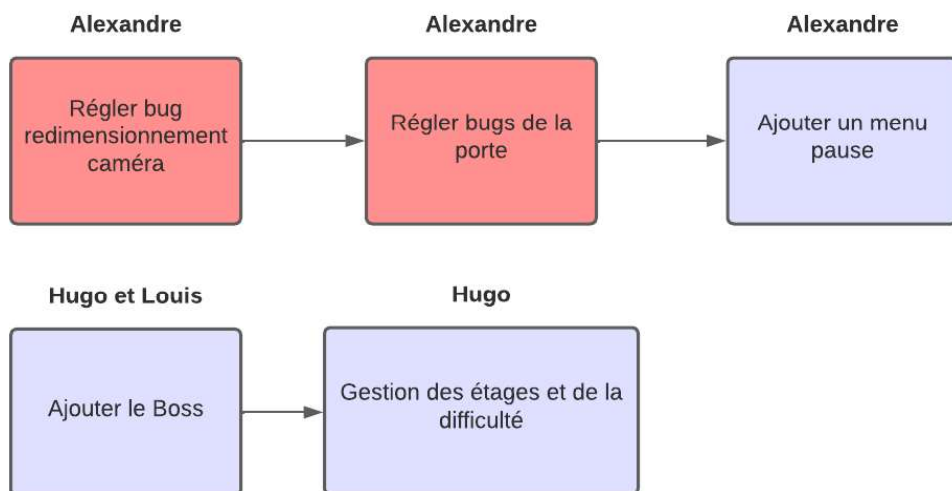
Liste des tâches prolongées du Sprint 2	Responsable
<a href="#">Problème de redimensionnement de caméra</a>	Alexandre

Liste des tâches	Responsable
<a href="#">Problème lié au comportement de la porte</a>	Alexandre
<a href="#">Ajouter un menu pause</a>	Alexandre
<a href="#">Ajouter la compatibilité d'un controller externe (manette)</a>	Louis
<a href="#">Créer différent type de monstre au comportement différents</a> (Boss tous les X salles)	Hugo Louis
<a href="#">Gestion des étages / difficulté</a>	Hugo
<a href="#">Le joueur peut avoir un bouclier</a>	Thomas
<a href="#">L'arme du joueur possède un CD (temps de recharge)</a>	Thomas

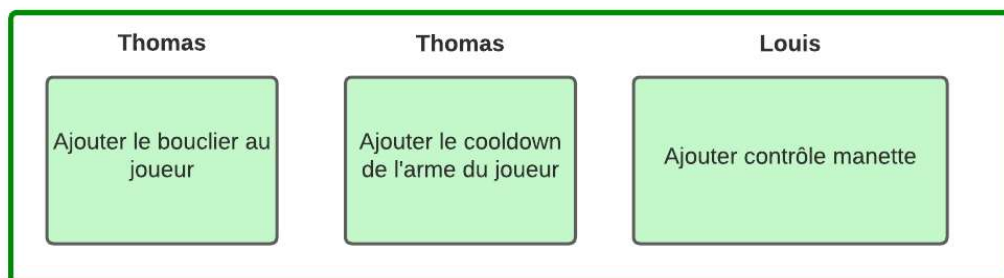
## Diagramme de classe :



## Diagramme d'ordonnancement des tâches :



## Tâches Indépendantes



BOHAN Thomas

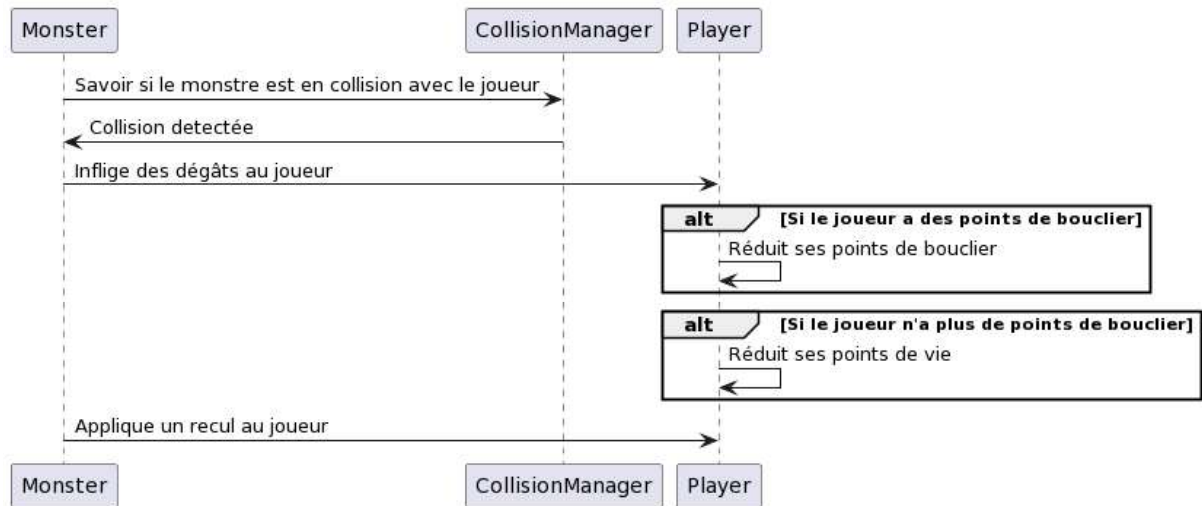
JACQUES Louis

SERRATORE Alexandre

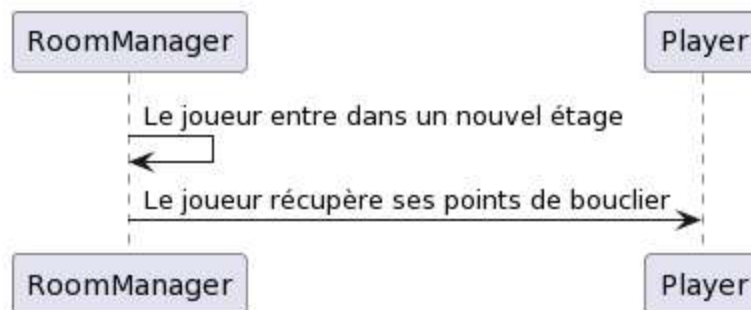
SUCK Hugo

## Diagramme de séquence Bouclier :

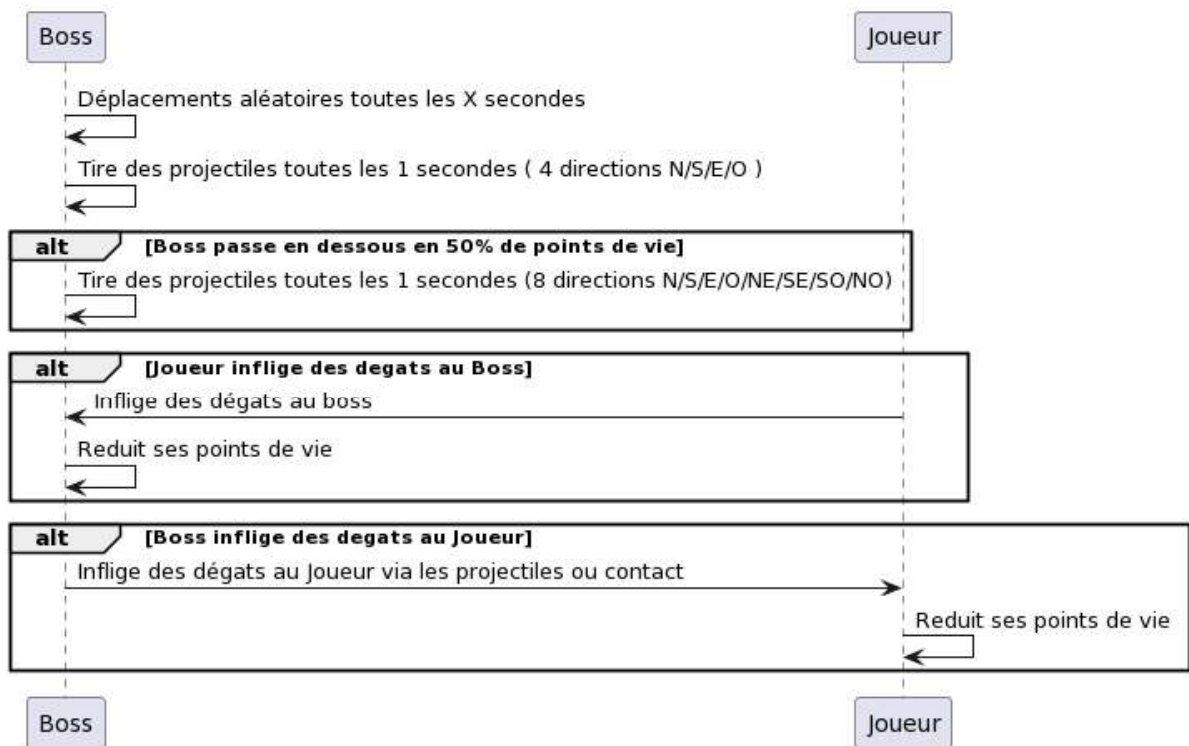
### Cas 1 : Le joueur subit des dégâts



### Cas 2 : Le joueur regagne ses points de bouclier en entrant dans une nouvelle salle



### Diagramme de séquence du Boss :



## Sprint 3 : Review

Liste des tâches	Validé	Commentaires
<a href="#">Problème de redimensionnement de caméra</a>	Validé	Problème lié au positionnement des sprites identifié comme une des sources du problème. Les deux ont été corrigés.
<a href="#">Problème lié au comportement de la porte</a>	Validé	Réalisé sans soucis.
<a href="#">Ajouter un menu pause</a>	Validé	Réalisé sans soucis.
<a href="#">Ajouter la compatibilité d'un controller externe (manette)</a>	Validé	Réalisé sans soucis.
<a href="#">Créer différent type de monstre au comportement différents</a> (Boss tous les X salles)	Validé	Réalisé sans soucis. Le comportement du boss correspond à nos souhaits.
<a href="#">Gestion des étages / difficulté</a>	Validé	Réalisé sans soucis.
<a href="#">Le joueur peut avoir un bouclier</a>	Validé	Réalisé sans soucis.
<a href="#">L'arme du joueur possède un CD (temps de recharge)</a>	Validé	Réalisé sans soucis.

## Sprint 3 : Rétrospective

### Résolution des problèmes du Sprint 2 :

- L'origine du problème était également lié à **la création et la position des sprites** en eux-mêmes. Le problème des sprites a donc été résolu en même temps que les soucis liés au **redimensionnement** de la caméra. **Dorénavant l'utilisateur peut redimensionner la fenêtre** comme bon lui semble, **le jeu occupera tout l'espace disponible sans distorsion**.
- **Le comportement de la porte** a également été résolu. Interagir avec la porte fermée n'altère plus le comportement de la porte une fois celle-ci ouverte.

### Ce qui s'est bien passé (ou pas) et les décisions pour le sprint suivant :

- Les **branches GIT** sont toujours **bien utilisées** par l'ensemble de l'équipe.
- Le **diagramme d'ordonnancement** ainsi que les **diagrammes de séquence** nous ont permis de **mieux travailler** et de **mieux visualiser** le résultat que nous souhaitions.
- Malheureusement, par un manque de temps et des problèmes liés à JUnit et LibGDX, nous n'avons pas pu réaliser des tests unitaires. Cependant, nous avons effectué de nombreux tests en jouant directement. Après avoir implémenté une nouvelle fonctionnalité, une petite séance de test était effectuée. Pour les éventuels **prochains sprints**, nous réaliserons des **tests unitaires** avec JUnit.
- Nous souhaitons terminer le projet **sans problèmes ou bugs majeurs**, ce que nous avons **réussi**. Si nous devons continuer avec des nouveaux sprints, nous avons en tête de rajouter un système d'inventaire, des objets utilisables, des marchands, des nouvelles armes, des nouveaux monstres et des nouvelles tuiles. Une fonctionnalité qui nous plairait serait d'implémenter un multijoueur en écran scindé.
- Le dernier sprint **s'est très bien déroulé**. Nous avons actuellement un jeu qui nous plait et qui correspond à notre vision originale.

Diagramme de classe (actualisé) :

