

Université de lorraine
Faculté Des Sciences
M1 Informatique

Analyse et Conception de Logiciels

Le labyrinthe de Dédale

Compte rendu fin de sprint 1



Hugo Ambrozic
Thomas Gerphanion
Dylan Li-Cho
Angela Ipseiz

Répartition du travail	3
Ce qui n'a pas été fait par rapport au backlog	3
Diagramme de séquence	4
Diagramme de classes	5

Répartition du travail

Thomas : mise en place libgdx, le fantôme, mise en place déplacement du héros

Hugo : mise en place libgdx, Character, déplacement du héros, collision, attaque Troll

Dylan : mise en place Labyrinth, Cell, Trap, Wall, Empty, Passage, mise en place des bordures(le héros et les monstres ne peuvent pas sortir du labyrinthe)

Angela : lecture fichier, création et affichage du Labyrinthe, Treasure

Ce qui n'a pas été fait par rapport au backlog

La répartition était plutôt équitable. Nous avons pu faire presque tout ce que nous voulions.

Les monstres ne se déplacent que lorsque l'on a appuyé sur une touche, ce qu'il faudra changer par la suite, de même, le piège de feu s'allume lorsque l'on passe dessus mais il devrait s'allumer et s'éteindre dynamiquement par la suite.

Diagramme de séquence

Diagramme de classes

