

Université de lorraine
Faculté Des Sciences
M1 Informatique

Analyse et Conception de Logiciels

Le labyrinthe de Dédale

Sprint 2



AMBROZIK Hugo
GERPHANION Thomas
IPSEIZ Angela
LI-CHO Dylan

Backlog	3
Conception	4
Diagramme de Classes	4
Diagramme de séquence	5

Backlog

1. le joueur peut se tourner vers une direction
2. le joueur peut utiliser une épée et frapper
3. les enemies donnent de la vie au joueur s'il meurt
4. le joueur accède à un menu pour démarrer la partie
5. le joueur a plusieurs vie
6. le joueur peut mourir ou accéder au niveau suivant quand il gagne
7. le joueur peut activer une case magique qui lui donne de la vie

Conception

Diagramme de Classes

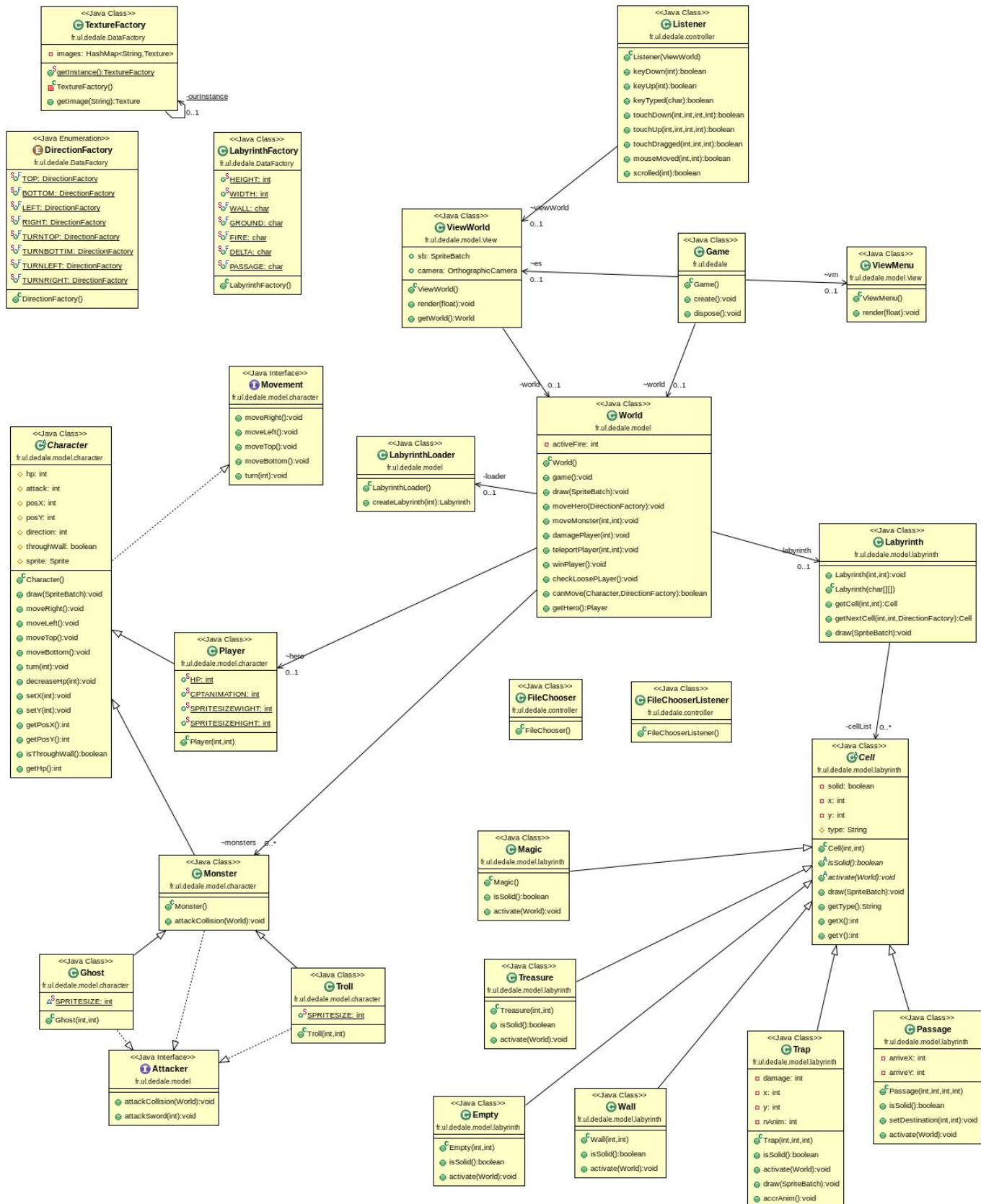


Diagramme de séquence

