

Analyse et Conception de Logiciels

Le labyrinthe de Dédale

AMBROZIK Hugo

GERPHANION Thomas

IPSEIZ angela

LI-CHO Dylan

Sommaire

Liens utiles	3
Sprint 1	3

Liens utiles

GitHub: https://github.com/Dylanlicho/ACL_2019_Dedale.git

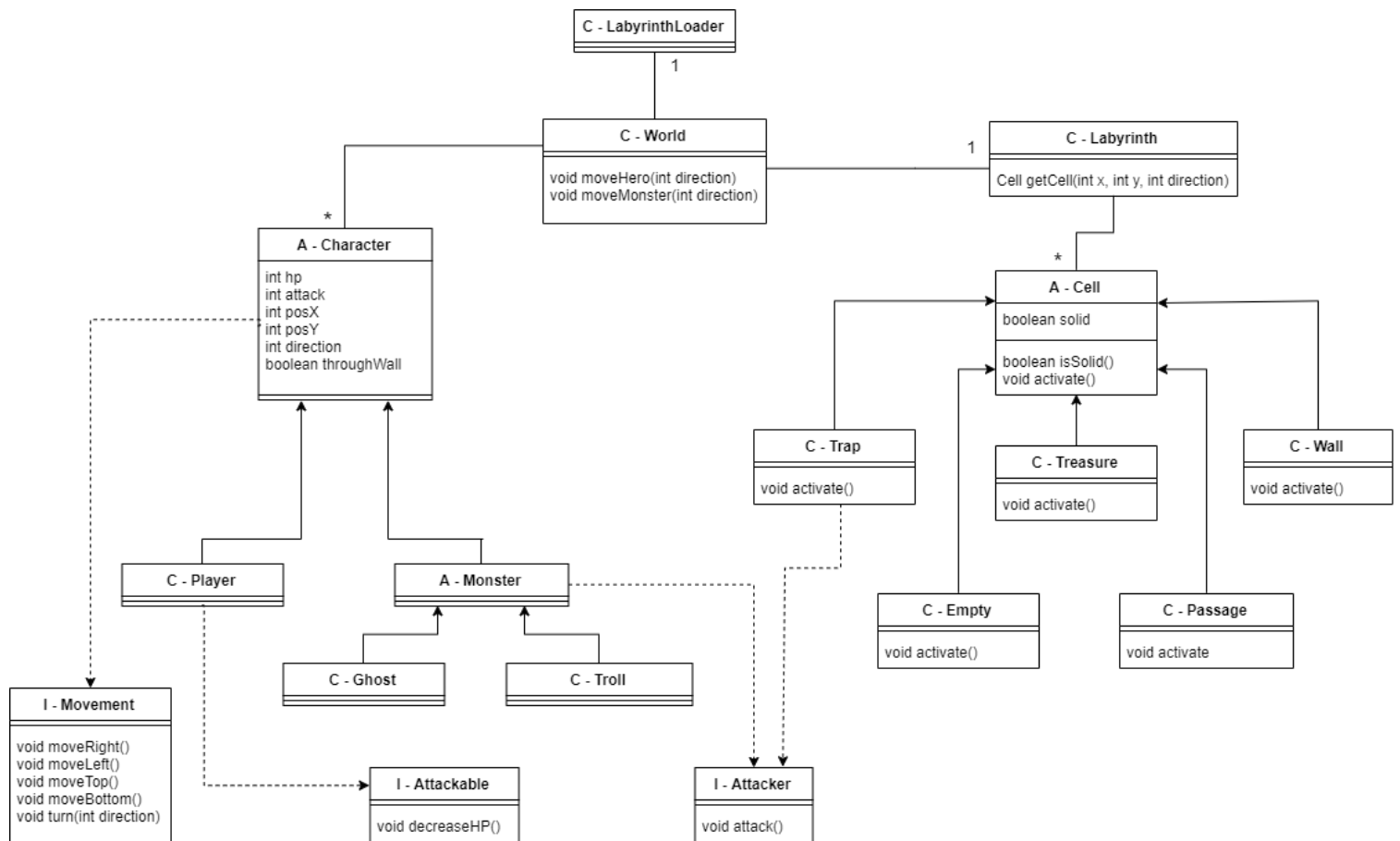
Sprint 1

Backlog :

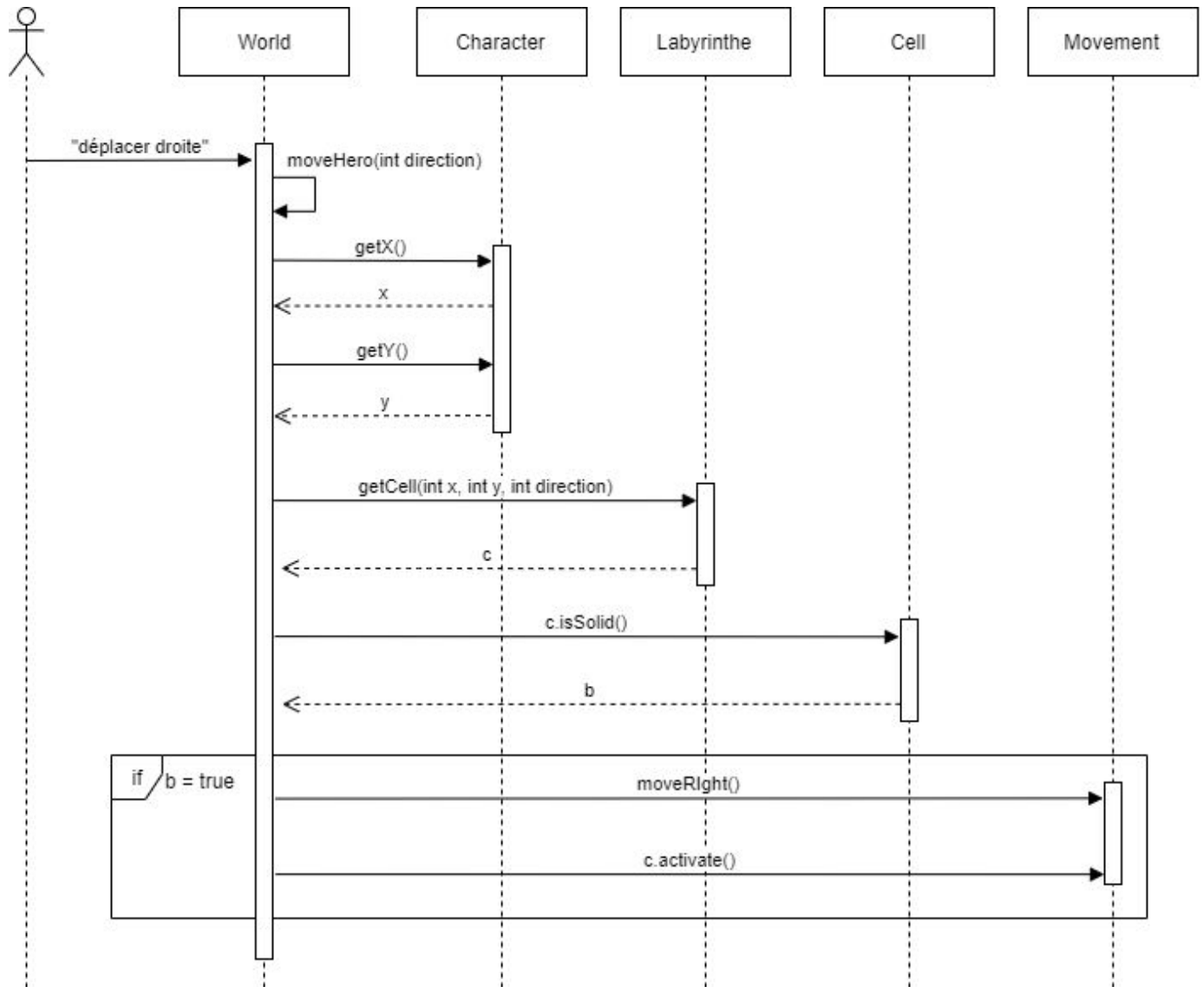
1. Le joueur peut déplacer son héro dans un monde vide (avec texture)
2. Le joueur peut déplacer son héro dans un labyrinthe
3. Le monde possède des pièges de feu qui s'éteignent et s'allument au sol et qui tuent le joueur
4. Le joueur peut gagner en prenant un trésor
5. Le joueur peut se téléporter à l'aide de passage
6. Des monstres se déplacent dans le monde
 - a. Des fantômes suivent le joueur pour le tuer

Conception :

- Diagramme de classe



- Diagramme de séquence



Les déplacements du héro vers la gauche, le haut et le bas sont similaires.
 Les déplacements des monstres sont similaires.