

Université de lorraine
Faculté Des Sciences
M1 Informatique

Analyse et Conception de Logiciels

Le labyrinthe de Dédale

Sprint 2 - Compte rendu



AMBROZIK Hugo
GERPHANION Thomas
IPSEIZ Angela
LI-CHO Dylan

Sommaire

Sommaire	2
Difficultés et réussites	3
Partage des tâches	3
Diagramme de classes	3

I. Difficultés et réussites

Pour ce sprint, nous avons pu réaliser tout ce que nous avons dit dans le backlog. Néanmoins, nous avons eu quelques difficultés. La première a été pour le gradle qui nous a beaucoup ralenti car nous n'arrivions pas à le faire. Nous avons toujours un problème à ce sujet. En effet, nous avons voulu faire des tests et cela a fait que nous n'arrivions plus à lancer notre gradle. Nous avons donc décidé de laisser les tests pour le moment, le temps de trouver une solution.

Il y a aussi eu un ralentissement pour Hugo qui a été malade.

Un autre problème a été pour l'affichage du texte pour afficher les différentes commandes possibles.

II. Partage des tâches

Voici comment nous nous sommes répartis les tâches :

- Hugo : le joueur peut se tourner, le joueur peut attaquer (avec animation), changement de sprites
- Thomas : création du menu, placement aléatoire des monstres, le joueur gagne de la vie lorsqu'il tue un monstre
- Dylan : création du menu "how to play", le joueur recommence le niveau lorsqu'il perd, mise en place et affichage des 3 vies du joueur, création d'une case magique qui donne de la vie au joueur
- Angela : chargement du nombre de monstres et du joueur pour le niveau, lorsque le joueur gagne un niveau, il passe au niveau suivant, lorsqu'il n'y a plus de niveau retour au menu, le joueur ne peut passer qu'une fois sur la case magique, réinitialisation des cases du labyrinthe qui ont été activées lorsque le joueur recommence le niveau

III. Diagramme de classes

Le diagramme de classes pour cette fin de sprint est disponible sur github sous : "documents/Sprint1/fin/DiagrammeDeClasse/DiagrammesDeClassesFinSprint2".