



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 héro Hugo: mise en place libgdx, Character, déplacement du héro, 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 déplace que lorsque l'on a appuie 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

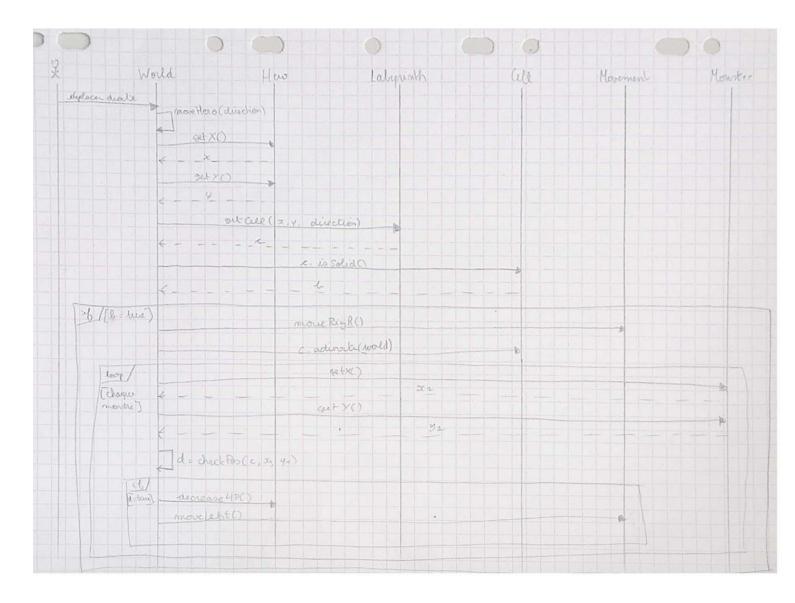


Diagramme de classes

