

Le planning du projet a été fait sur le site :

<https://trello.com/invite/b/1p8QvJyv/eff51eb7ecd651f6885c1cde3ed2a46e/tableau-agile>

On y retrouve l'équivalent des backlogs product et sprint ainsi que toutes les informations relatives au projet.

Voici ce que contient la partie Sprint :

Début du projet "Labyrinthe", on doit mettre en place les premières classes du projet.

Codage en java des fonctionnalités de base du projet

Fonctionnalités : Il nous faut un plateau (pour l'instant on se concentre sur un plateau par défaut qui n'a rien dessus d'autre que le héros), un héros qui peut se déplacer sur le plateau (ne pas en sortir, positionné au hasard sur le plateau).

Classes à programmer : Héros, Labyrinthe, Trésor, Principale

Héros : Il faut que le héros puisse être ajouté à un endroit quelconque du plateau de jeu. Il est représenté par ses coordonnées cartésiennes. On y trouve la méthode déplacement qui permet de faire déplacer le héros en ligne et en diagonale.

Labyrinthe : On doit créer la classe Labyrinthe qui aura les délimitations qu'on veut tout ça en coordonnées cartésiennes. Il n'est pas possible de dépasser les limites du labyrinthe.

Trésor : Classe simple qui détermine la position sur le plateau du trésor. Le trésor a une taille (1,1) sur le plateau.

Principale : Classe qui permet de lancer le jeu, elle utilise toutes les autres classes programmées. Elle doit pouvoir positionner le héros et le trésor sur le plateau du labyrinthe et faire les mouvements.

Interface : Classe abstraite qui est appelée par Principale pour faire l'interface.

Monstre : Positionnement d'un monstre dans le labyrinthe.