BESSON Léonard 08/01/2014

CORNAT Jacques

LUC Aymeric

RAULOT Adrien

**Dossier de conception**

**Jeu de combat en 2D**

Dans ce dossier de conception, nous allons détailler les modifications qui ont été faites sur les classes Game.java et Joueur.java.

Nous avons inversé le système de Game Play en modifiant la vie des joueurs. Au lieu d’avoir une santé qui décroit, nous avons une santé qui croit de manière infinie. La vie actuelle du joueur se répercutera sur la force des coups reçus.

Nous avons donc modifié la méthode receiveHit() en calculant des puissances proportionnelles à la santé du joueur frappé.

Lors de la réalisation, nous avons dû modifier de manière instinctive la puissance appliquée au joueur à l’aide de coefficients et nous avons pu constater que si la puissance était inférieure à 10 l’effet n’était pas assez saisissant donc nous juste rajouté une condition.