

Jeandidier Clément
Hary Alexandre
Dirand Félicien
Jean-baptiste Evan

SAE 2.01 Développement d'une application

Jeu de type Bomberman

Présentation des différentes versions

Version 2	Version 3	Version 4
<ul style="list-style-type: none">- Donner une position initiale au monstre- Afficher le monstre- Considérer le monstre dans les déplacements du personnage- Déplacer le monstre (optionnel en fonction avancée)	<ul style="list-style-type: none">- Fin du jeu : mort du héros- Attaque des monstres- Mise en place de l'amulette- Acquisition de l'amulette- Fin du jeu : victoire du héros	<ul style="list-style-type: none">- Dégâts d'une bombe- Dépôt d'une bombe- Déclenchement de Bombes à blanc- Murs friables

Présentation de la conception finale

(insérer diagramme de classe final)

Présentation de la conception finale

Pour les fonctionnalités plus simples, on la faisait seul sauf si on avait besoin d'aide pour la faire.

Pour les fonctionnalités plus compliquées, on était 2 pour la faire.

Présentation d'un point important

On a du passer Entite en classe abstraite

Mettre les diagrammes de classe de version 3 et 4

Présentation d'un point important

Une fonctionnalité qui nous a posé problème.

- Dépôt d'une bombe
- Destruction d'un mur friable

CONCLUSION

◊ Bilan