

Groupe: Jordy Gelb, Alexa Angerman, Sevan Mulin, Jade Lesueur

## Rendu projet:

Voici le lien vers la vidéo de présentation:

<https://youtu.be/DJtFNtz5Dj8>

Ainsi que ce que nous avons simplifié dans le jeu:

- Le messenger n'a pas eu de compétence spécial car il nécessitait l'ajout d'un bouton dans l'ihm ce qui déséquilibrait celle-ci.
- Le plongeur fonctionne mais est simplifié: Quand il se déplace sur une tuile inondée il regagne son action.

Bon visionnage

Partage des points:

Total = 400

Jordy:133

Alexa: 133

Sevan: 133

Jade: 1 (Jamais vue)

Les bogues:

Si l'utilisateur clique sur tout les boutons sans réfléchir ça plante : pas d'erreur affiché mais l'ihm perd son fil de route.(Il est possible de le retrouver en passant son tour)

On peut donner et défausser des cartes actions spéciales bien qu'elles ne soient pas affichées comme étant interactif.

Si plusieurs joueurs sont coulés en même temps l'ihm a des difficultés.

L'aventurier marche à 90%. Il ne détecte juste pas 2 cases dans des moments très particuliers :(le bug est apparu à la toute fin)

quand il est sur la case 5-5(x,y)

et quand il est sur la case 5-4(x,y)

Maquette:

Logo

Selection Joueur/Niveau difficulté

LOGO

Niveau

Joueur en cours de jeu

Action réalisable

Valider

Trésor

Plateau

J1

J2

J3

J4

Carte en main du joueur en cours de jeu

Logo

Defaite ou Victoire

Raison de la defaite

Bouton Home