Soutenance du 24 avril 2018

Le labyunthe

Laura Tran

Juline Gabrovec

David Véricel

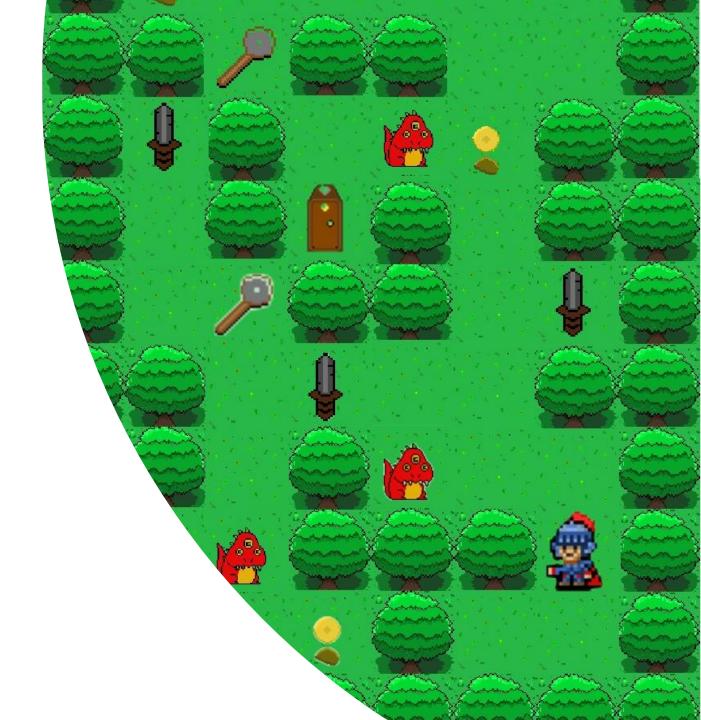


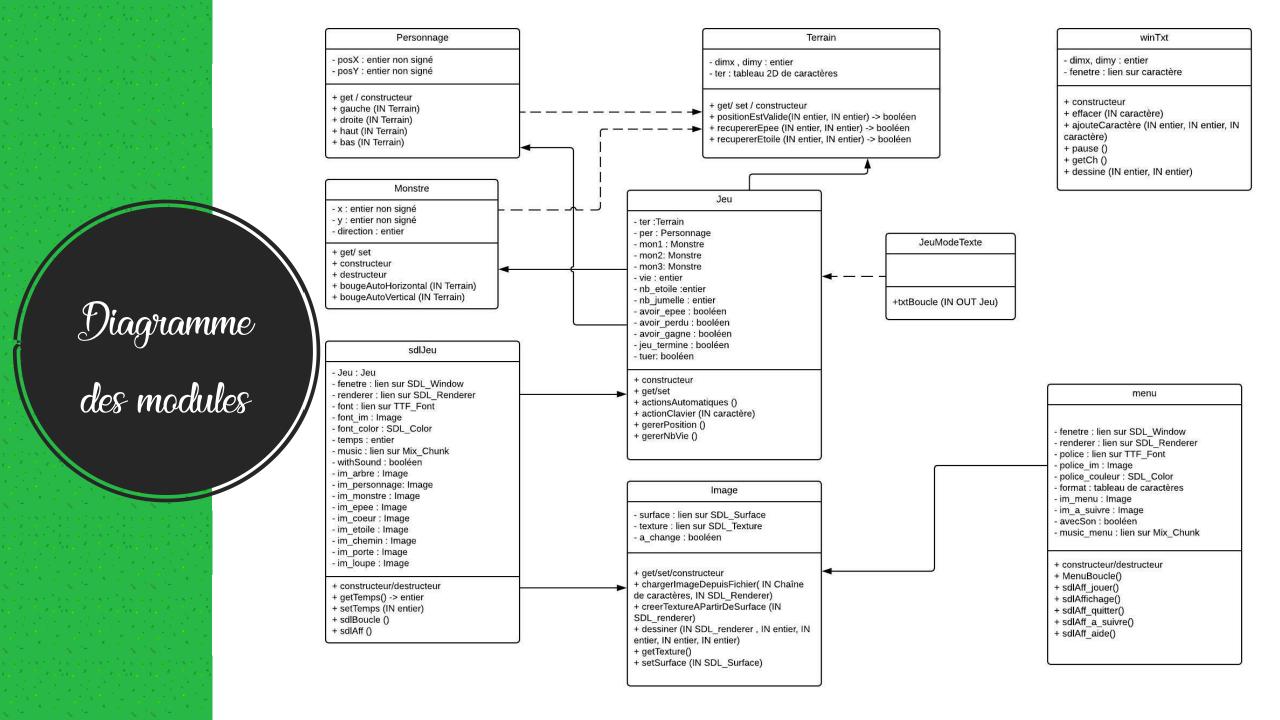
Règles du jeu

3 vies

3 pièces d'or à récupérer

Des monstres à tuer





menu

- fenetre : lien sur SDL Window
- renderer : lien sur SDL_Renderer
- police : lien sur TTF Font
- police_im : Image
- police couleur : SDL Color
- format : tableau de caractères
- im menu : Image
- im a suivre : Image
- avecSon : booléen
- music menu : lien sur Mix Chunk
- + constructeur/destructeur
- + MenuBoucle()
- + sdlAff jouer()
- + sdlAffichage()
- + sdlAff_quitter()
- + sdlAff a suivre()
- + sdlAff aide()

Jeu

- ter:Terrain
- per : Personnage
- mon1 : Monstre
- mon2: Monstre
- mon3: Monstre
- vie : entier
- nb etoile :entier
- nb jumelle : entier
- avoir epee : booléen
- avoir perdu : booléen
- avoir gagne : booléen
- jeu termine : booléen
- tuer: booléen
- + constructeur
- + get/set
- + actionsAutomatiques ()
- + actionClavier (IN caractère)
- + gererPosition ()
- + gererNbVie ()

Modules

sdlJeu

- Jeu : Jeu
- fenetre : lien sur SDL Window
- renderer : lien sur SDL Renderer
- font : lien sur TTF Font
- font im : Image
- font color : SDL Color
- temps : entier
- music : lien sur Mix Chunk
- withSound : booléen
- im arbre : Image
- im personnage: Image
- im monstre : Image
- im epee : Image
- im coeur : Image
- im etoile : Image
- im chemin: Image
- im porte : Image
- im loupe : Image
- + constructeur/destructeur
- + getTemps() -> entier
- + setTemps (IN entier)
- + sdlBoucle ()
- + sdlAff ()







Créer un labyrinthe avec une zone de vue variable



La déplacement automatique des monstres

Hos objectifs initiaux



Un menu exploitable





Un jeu chronométré

Un joueur avec des super pouvoirs



Une musique de fond



Plusieurs niveaux



Un classement



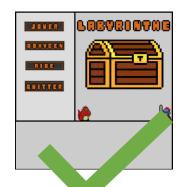
Créer Labyrinthe avec une zone de vue variable



La dépracement automatique des monstres

Nos objectifs atteints





Un menu exploitable



Avec un peu plus de temps



Un joueur avec des super pouvoirs



Plusieurs niveaux







Démonstration





