

Projet Zeldiablo

Blob's Adventure



SAE 2.01 - Groupe 3





01

Introduction

Présentation globale du produit finale.

02

Versions

Présentations succinctes des différentes versions.

03

Conception

Présentation de la conception finale.

04

Point intéressant

Présentation d'un point intéressant de conception.

05

Conclusion

Bilan de la saé, difficultés rencontrées...



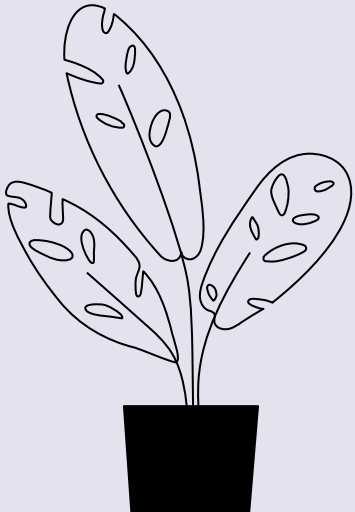
01 Introduction

- > Présentation globale
- > Démonstration



Présentation

Bienvenue dans Blob Adventure
l'objectif est simple : défendre votre labyrinthe contre les envahisseurs !



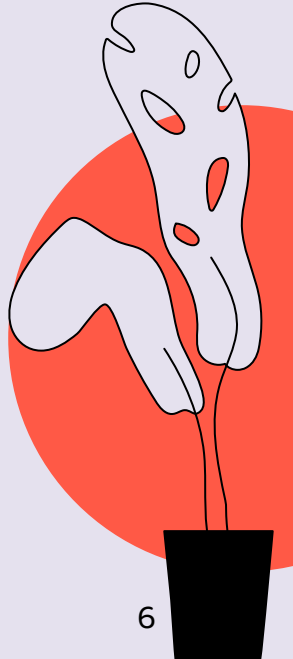
02 Versions

-> Liste des fonctionnalités



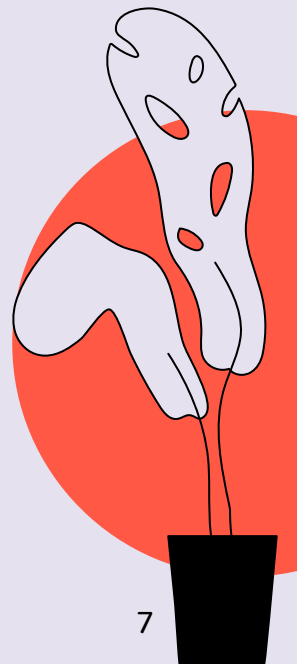
Version 1

Implémentation d'un Menu	Image Jouer, quitter Jeu non créé	Hugo
Implémentation d'une fleur	Case libre Régénération Augmentation PV	Mathieu Lucas
Implémentation d'un Score	Affichage Fichier csv Actualisation	Melody Nathan
Affichage des sprites	Entités, items Chargement continu	Hugo



Version 2

Implémentation des monstres	Affichage bonne position Différenciation	Nathan Mathieu
Monstres immobiles	Monstres par défaut Apparition cases vides	Melody Lucas
Attaque des monstres	Attaque 1 dégât Déplacement	Nathan Melody
Mort des monstres	2 pv de base Joueur attaque en premier Disparition des monstres	Hugo Mathieu



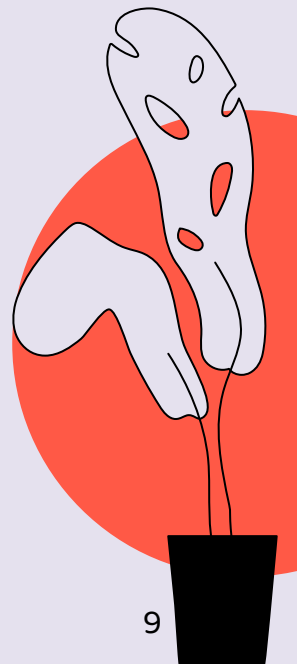
Version 3

Affichage des scores	Incrémentation Réinitialisation Actualisation	Nathan
Implémentation d'un système d'interaction	Collisions Attaque si monstre Avance si vide	Mathieu
Déplacement aléatoire des monstres	Déplacement automatique Obstacles Gestion des collisions	Hugo Lucas
Comportement intelligent des monstres	Dijkstra Déplacement vers le joueur	Melody
Considérer le monstre dans les déplacements	Obstacle pour le joueur Pas la même case	Hugo



Version 4

Fin du jeu, mort du héros	PV initialisé à 5 Message de fin Arrêt du jeu	Hugo Mathieu
Cases piégées	2 sprites différents Dégâts si joueur sur piège	Melody
Victoire du joueur	Redirection menu Arrêt si monstres morts	Hugo
Incrémentation des points et PV	Si fleur mangé Si monstre tué Si attaqué Si meilleur score	Nathan Lucas





03

Conception

- > Diagramme de classe
- > Répartition des tâches
- > Fonctionnement global

- DIAGRAMME DE CLASSE

Partage des tâches

	Nombre de tâches
Mathieu	5
Lucas	1
Mélody	5
Hugo	6
Nathan	5



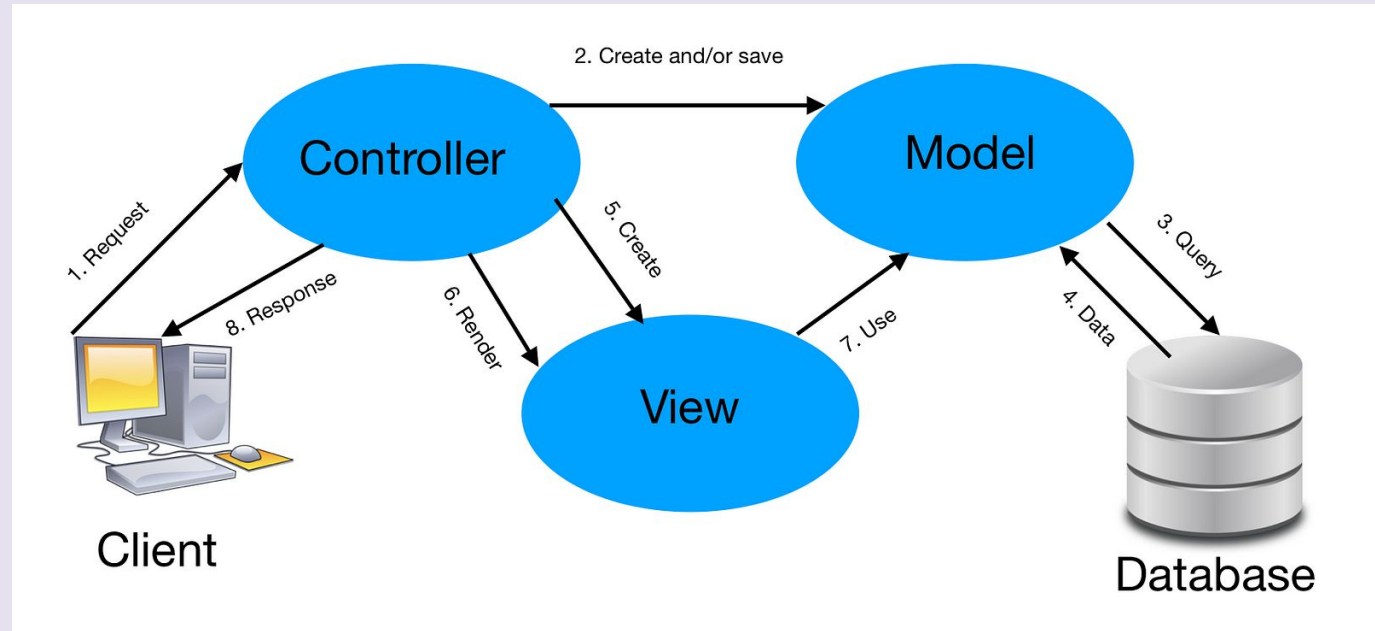
04

Points intéressants

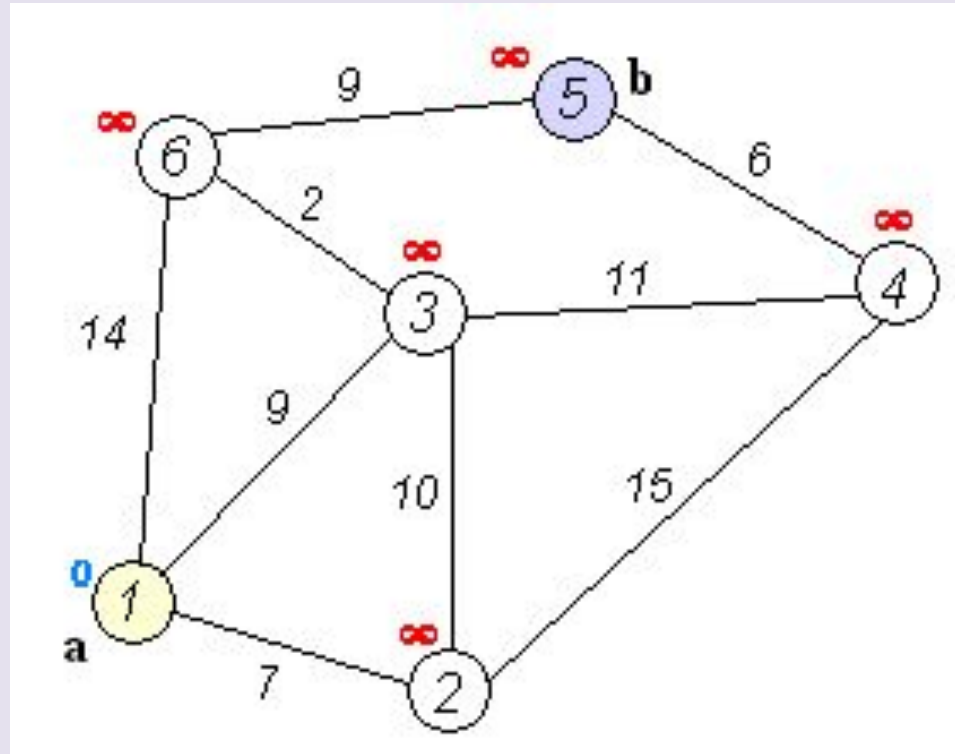
- > Modifications de la conception
- > Fonctionnalité problématique



Nouvelle conception: Suivi du modèle VMC



FONCTIONNALITÉ PROBLÉMATIQUE





05

- > Bilan globale
- > Difficultés rencontrées



Difficultés rencontrées



- Mise en place et gestion du dépôt Git,
- Résolution de conflits,
- Organisation du travail,
- Répartition des tâches,
- Recherche d'idées de conception...

Merci

