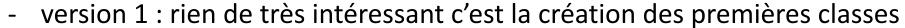


Harrell – Hemmerle – Peltre – Grégoire S2D



- Déplacement
- Monstres
- Items
- Cases
- Différentes fin (défaite et victoire)
- Système de points de vie (attaque et régénération)
- Collisions
- etc.



- version 2 : mise en place du labyrinthe, déplacement, bordures et entités

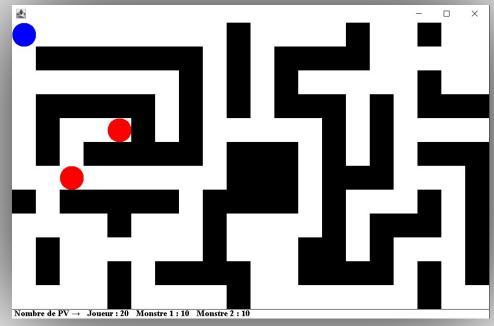
- version 3 : collisions, graphismes, pièges

- version 4 : affichage pv, attaques sur entité ainsi que la mort des entités

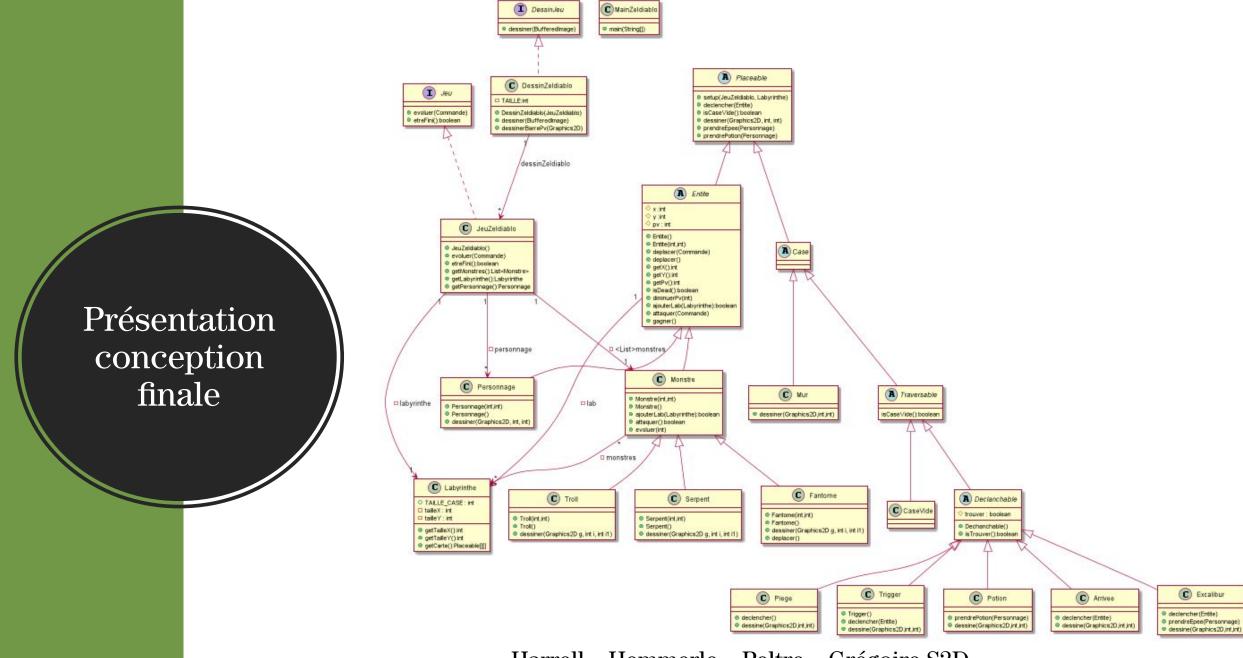
version 5 : déplacement aléatoire monstre, sprite

version 6 : nouveau type de monstre, deuxième niveau, victoire et défaite, ajout items.

Présentation version



Harrell – Hemmerle – Peltre – Grégoire S2D



Harrell – Hemmerle – Peltre – Grégoire S2D

Présentation problème conception

Problème de conception, on a dû refaire une grande partie du code durant une itération pour supprimer tous les "instanceof".

- Ajout de méthodes
- Accentuation sur le polymorphisme