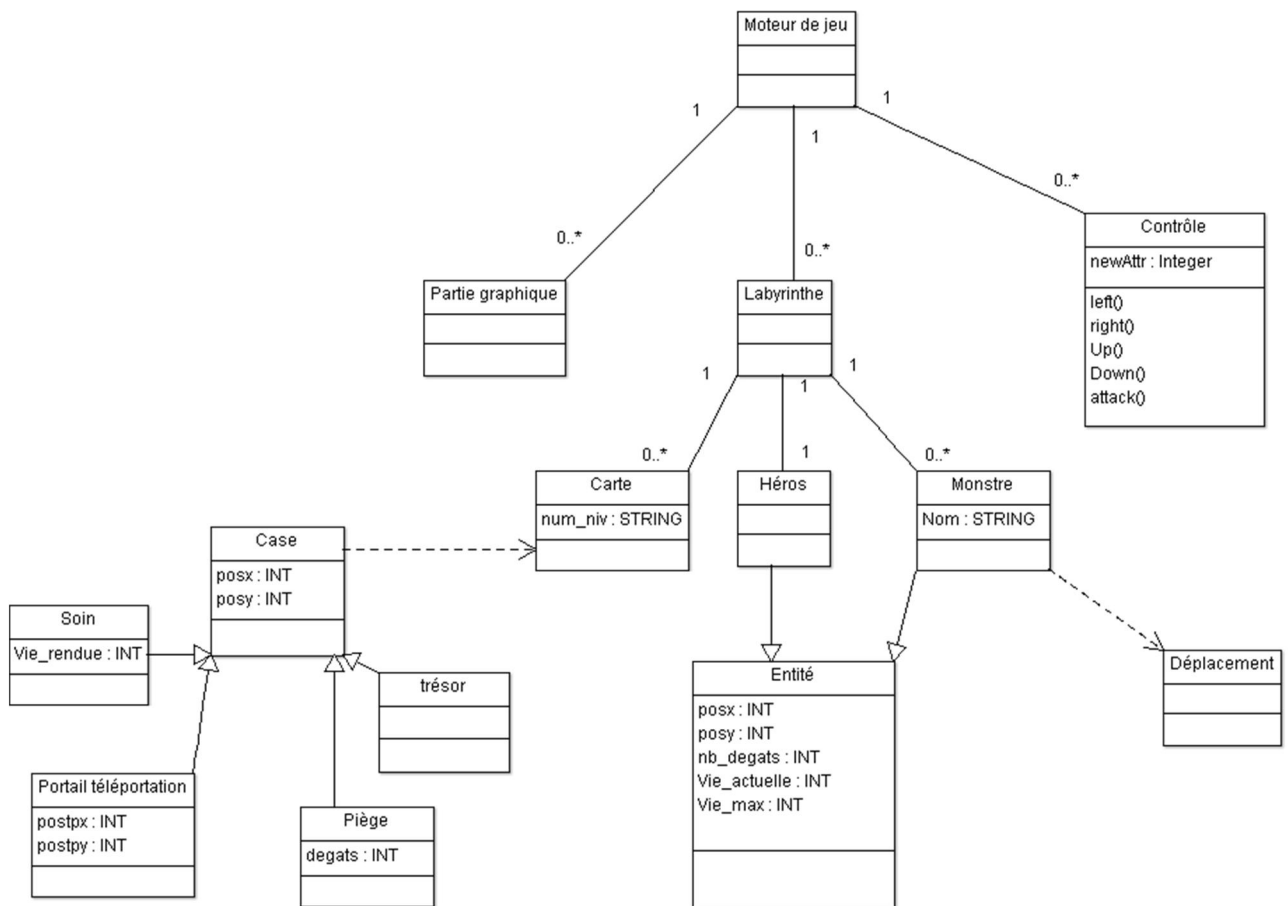
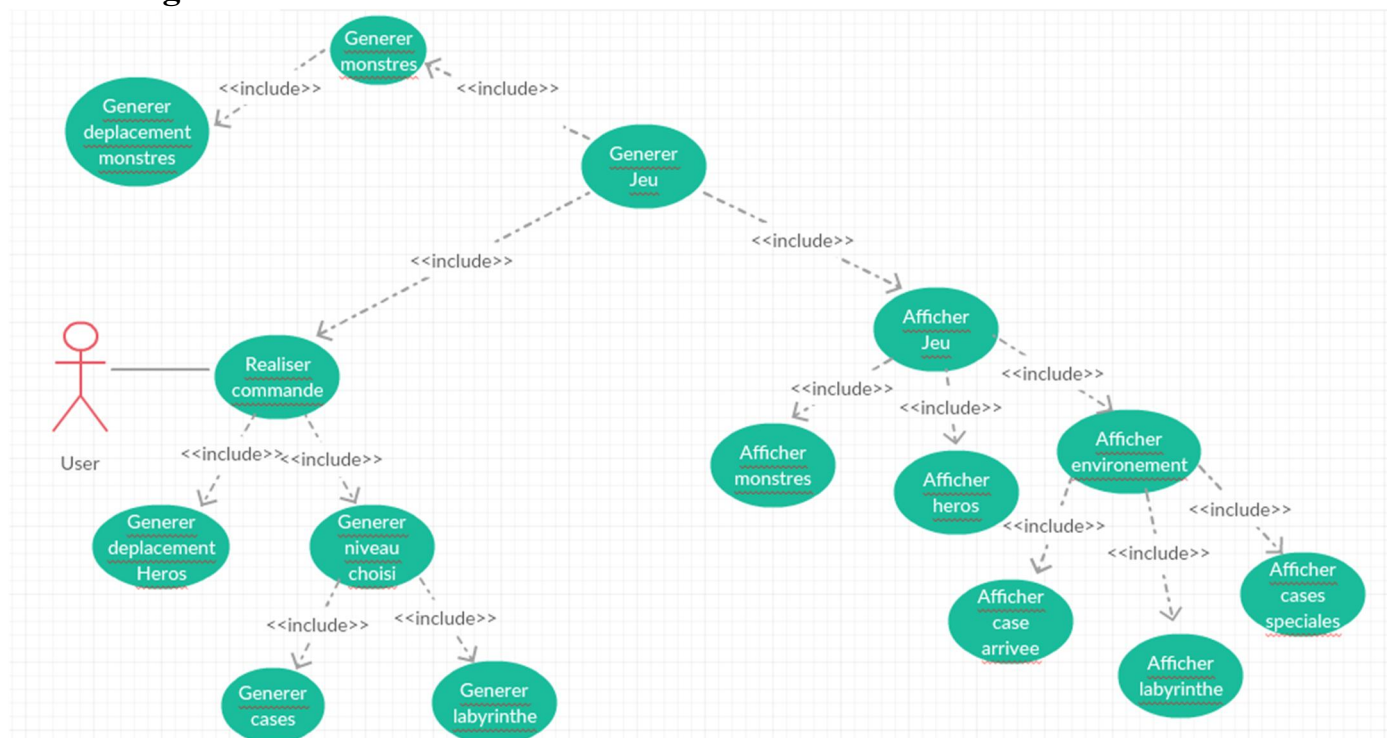


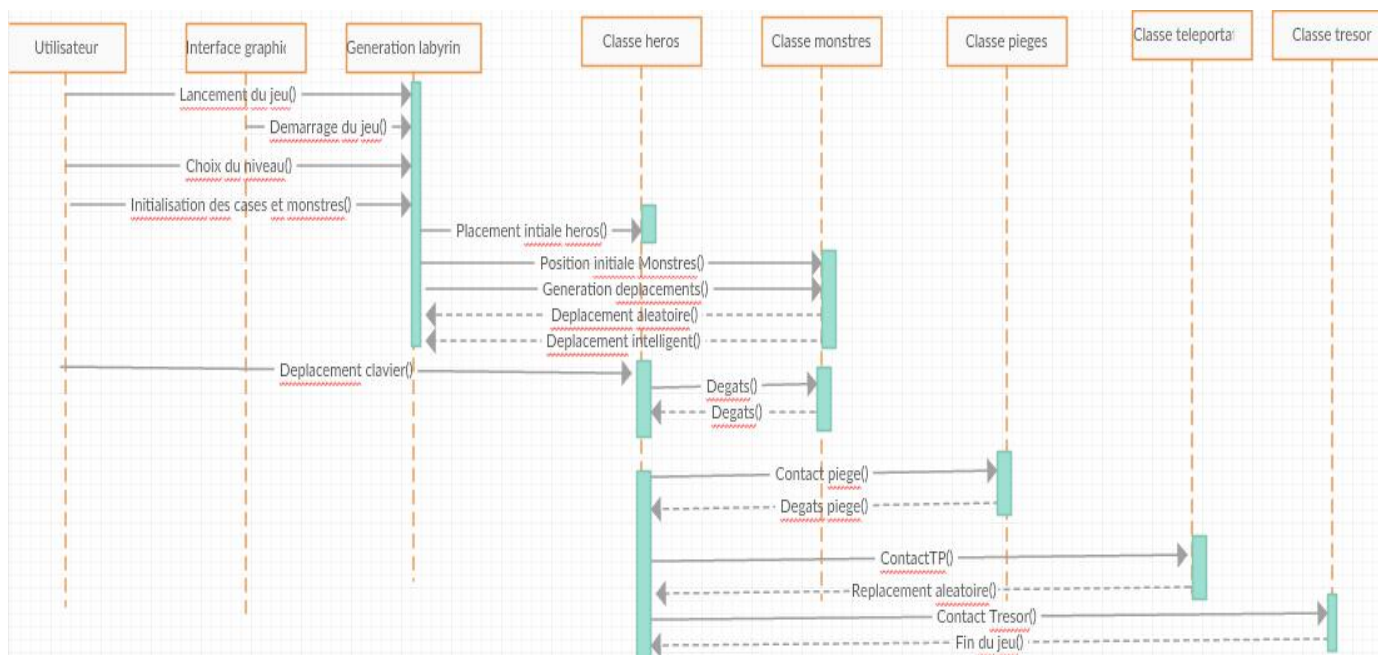
➤ Diagramme de classes



➤ Diagramme use-case



➤ Diagramme de séquence



➤ Backlog du Projet

Devant chaque fonctionnalité est assigné un numéro, il correspond à l'ordre de priorité de la fonctionnalité [1] étant le plus prioritaire. De plus devant chaque fonctionnalité il y aura l'état d'avancement de la fonctionnalité à choisir dans la liste suivante ([TODO], [DONE], [INPROGRESS], [BUG]).

Fonctionnalités :

- [1][TODO]Le labyrinthe est généré par défaut.
- [1][TODO]Le héros doit être placé dans le labyrinthe.
- [1][TODO]Le héros doit pouvoir se déplacer dans le labyrinthe.
- [1][TODO]Le labyrinthe doit être généré à partir d'un fichier.
- [2][TODO]Il existe un choix de difficulté qui adapte le fichier de labyrinthe choisi.
- [2][TODO]des monstres sont placés de manière aléatoire dans le labyrinthe.
- [2][TODO]Les monstres se déplacent de manière aléatoire.
- [2][TODO]Une case "trésor" doit exister, ou si le joueur arrive il gagne.
- [2][TODO]Le Héros doit mourir en cas d'un certain nombre de contact avec les monstres.
- [3][TODO]Le Héros peut attaquer les monstres sur la même case (ils prennent tout deux des dégâts).
- [3][TODO]Le héros peut attaquer les monstres sur la case adjacente.
- [3][TODO]Certaines cases du labyrinthe ont des effets particuliers :
 - Pièges : le héros subit des dégâts
 - Magiques : quand le joueur marche dessus un effet est déclenché
 - Passages : quand le joueur arrive sur la case il est téléporté quelque part dans le labyrinthe
 - Soins : Quand le joueur arrive sur la case, il récupère tous ses points de vie.
- [4][TODO]Les monstres se déplacent de manière intelligente en essayant d'attraper le héros.

[4][TODO]Le héros peut casser les murs du labyrinthe en les tapant plusieurs fois.
[4][TODO]Quand le héros arrive sur la case de victoire passer au niveau de difficulté supérieur.
[5][TODO]Les fantômes sont des monstres qui peuvent traverser les murs.
[5][TODO]Certaines cases spéciales du labyrinthe sont invisibles.
[5][TODO]Des items sont répartis aléatoirement sur le labyrinthe et le héros peut les ramasser pour augmenter ses dégâts ou sa vie.

➤ Scénarios

Titre: Position des monstres

Résumé: Les monstres sont de différents types et ils essaient d'attaquer le personnage. Ils sont placés de manière aléatoire dans le labyrinthe.

Auteur: Cristiana PETREACA

Date: 09/10/2018

Acteurs concernés: Monstres

Précondition: Labyrinthe généré

Postcondition: Déplacement possible des monstres dans le labyrinthe. L'interaction avec les Héros

Titre : Déplacement du Héros

Résumé : Le Héros se déplace suivant la volonté du joueur sur le labyrinthe, il ne peut être sur la même case que les murs.

Auteur: Grégoire CLOUVEL

Date : 08/10/2018

Acteurs concernés : Héros.

Précondition : Labyrinthe généré/Héros placé.

Postcondition : Déplacement possible

Scénario nominal :

*L'utilisateur appuie sur une des touches directionnelles

*Si le personnage peut éventuellement se déplacer dans cette direction

*le personnage se déplace dans cette direction

Scénario alternatif:

*Le personnage ne peut pas se déplacer dans cette direction --> rien ne doit se passer

*Le personnage veut aller sur la case d'un mur --> rien ne doit se passer

Scénario exceptionnel:

*L'utilisateur appuie sur plusieurs touches directionnelles à la fois --> rien ne doit se passer

*L'utilisateur appuie sur une ou plusieurs touches qui n'est ou ne sont pas directionnelles --> rien ne doit se passer

Titre : Déplacements aléatoires monstres

Résumé : Les monstres se déplacent de manière aléatoire tant qu'ils n'ont pas repéré le héros

Auteur : Kylan Rabe Regis

Date de création : 09/10/18

Acteurs concernés : Monstres

Précondition : Labyrinthe généré, monstres placés

Postcondition : Monstres repèrent le héros

Scénario nominal :

*Si le monstre peut se déplacer dans cette direction

*le monstre se déplace dans cette direction

Scénario alternatif :

*Le personnage ne peut pas se déplacer dans cette direction --> rien ne doit se passer

*Le monstre veut aller sur la case d'un mur

*Si le monstre n'est pas un fantôme --> rien ne doit se passer

Scénario exceptionnel :

*Si deux monstres se déplacent sur la même case --> rien ne doit se passer

Titre: Choisir le niveau

Résumé: L'utilisateur choisit un niveau et on doit charger le jeu du niveau sélectionné

Auteur: Ailin SEIT AMET

Date : 08/10/2018

Acteur concerné: l'utilisateur

Précondition : Le niveau désiré a été débloqué

Scénario nominal :

*L'utilisateur va dans le menu, click sur le bouton "Sélectionner niveau", il sélectionne le niveau désiré, le niveau se charge pour être joué.

Scénario exceptionnel :

*Le niveau ne peut pas se charger.