

Backlog :

Sprint 1 :

- génération du labyrinthe à partir d'un fichier
- affichage du labyrinthe en console
- initialiser le héros sur le plateau
- déplacer le héros

Sprint 2 :

- implémenter un moteur graphique
- Créer des cases déclenchables
- Créer et afficher des monstres immobiles
- Créer des monstres qui se déplacent aléatoirement
- Mettre en place une case pour le trésor

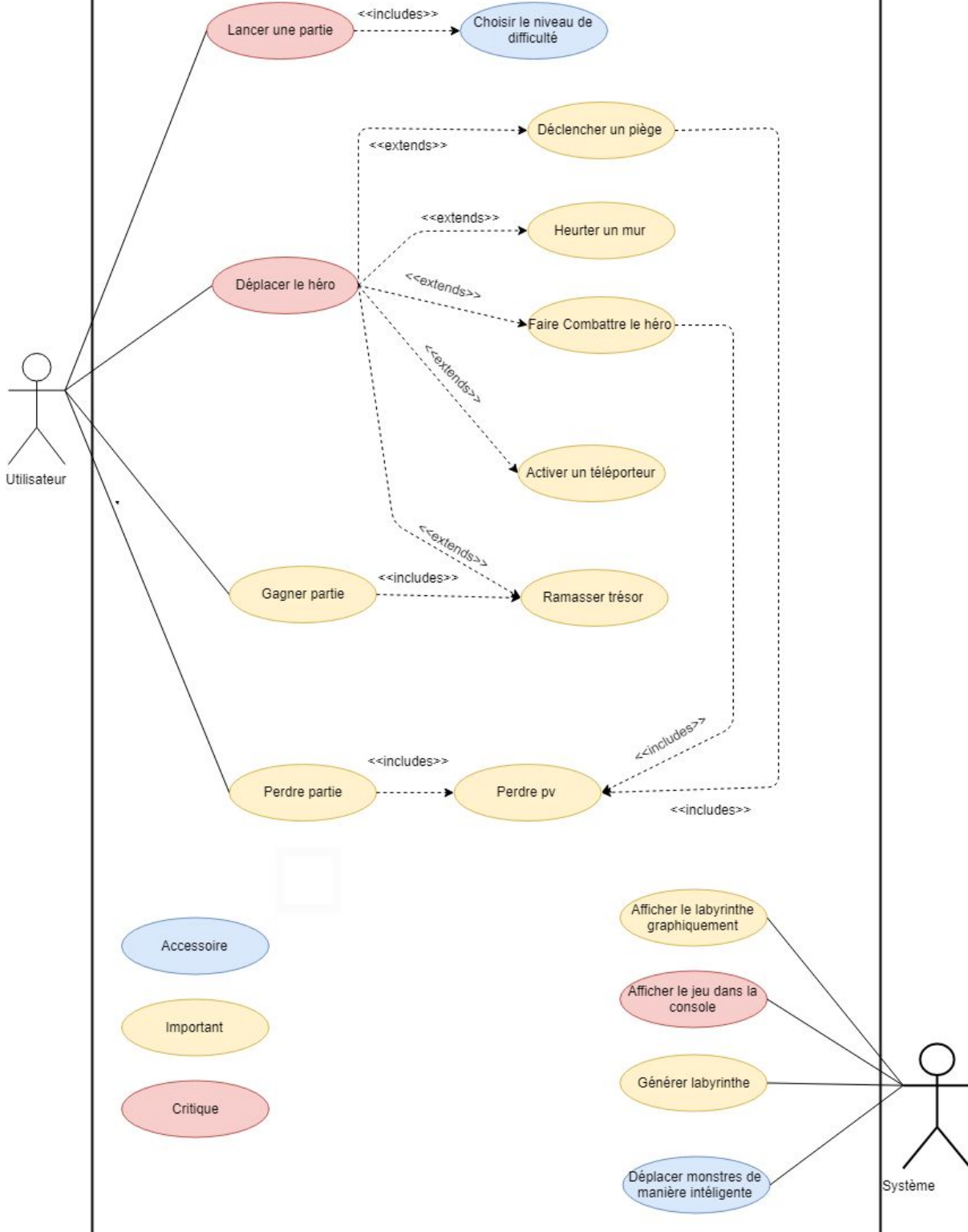
Sprint 3 :

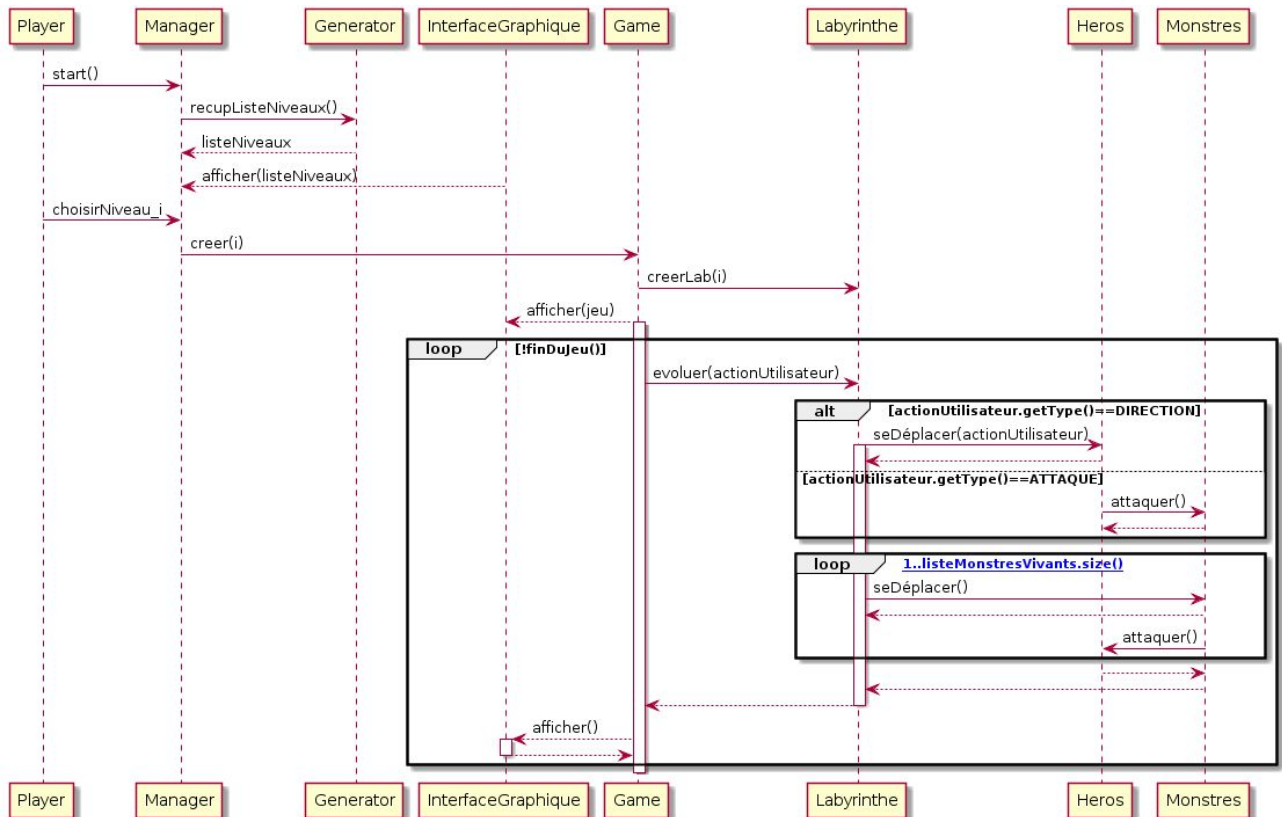
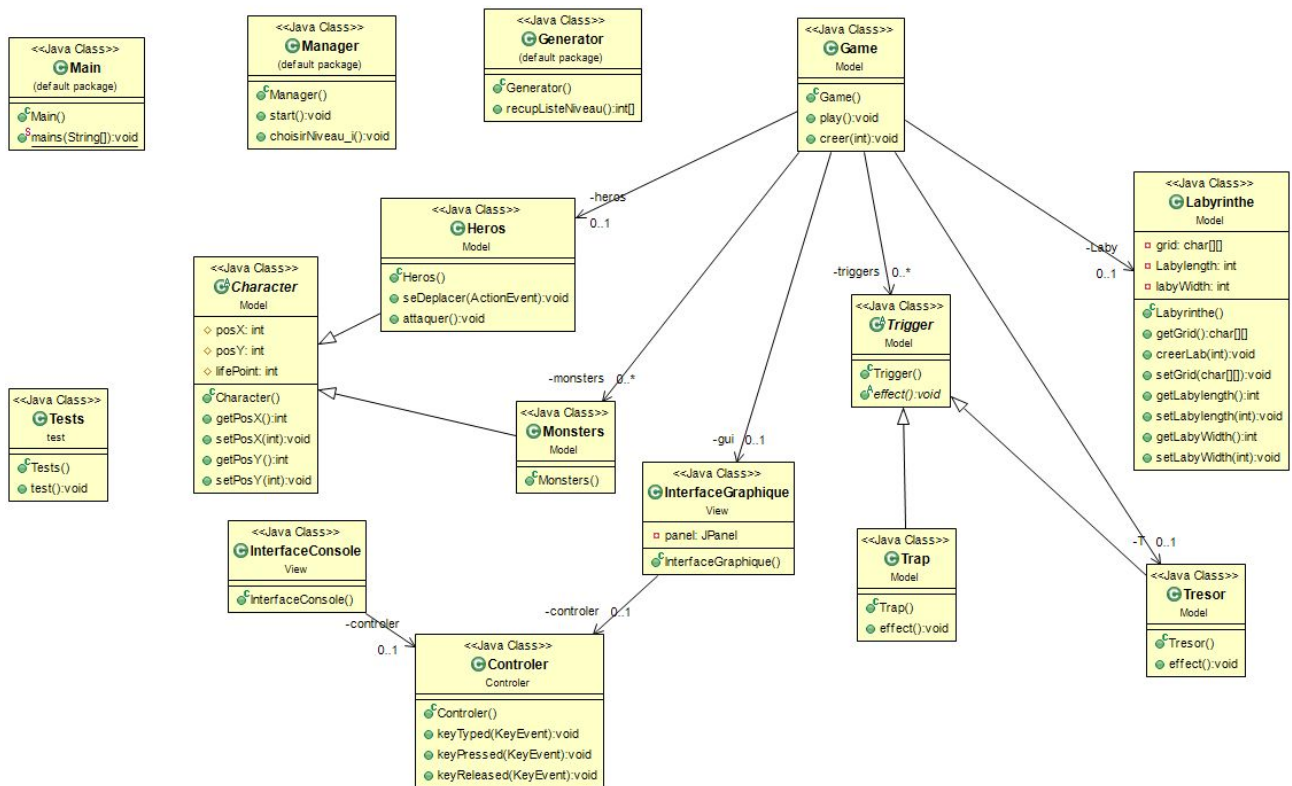
- Mort du héros et affichage de la fin du jeu
- Collision avec des monstres (le héros ne peut pas traverser les monstres)
- le héros peut attaquer les monstres
- afficher les attaques
- les monstres peuvent attaquer le héros
- Proposition du niveau de difficulté
- Déplacement intelligent des monstres
- Mort des monstres

Liste des fonctionnalités :

- déplacer le joueur avec les flèches
- créer le labyrinthe à partir d'un fichier
- afficher le labyrinthe
- implémenter un moteur graphique
- régler le niveau de difficulté
- le héros peut attaquer des monstres
- les monstres peuvent attaquer le héros
- le héros perd de la vie, meurt, fin du jeu
- les monstres perdent de la vie, puis meurent

CAS D'UTILISATION LANCEMENT DU JEU





Oussama :

“Scénario pour attaquer un monstre”

Scénario nominal :

Précondition :

- L'utilisateur a lancé une partie
- Le héros est situé dans une position quelconque (5;5)
- Un monstre est en position adjacente au héros
- Le héros a tous ces points de vie

Déroulement du scénario :

1. L'utilisateur appuie une fois sur la flèche du bas
2. L'utilisateur appuie sur la barre espace pour attaquer le monstre

Postcondition :

- le monstre est mort
- le héros a perdu 1 point de vie
- le héros est en position (4;5)

Scénario alternatif :

Précondition :

- Le héros est en position (6;5)
- Le héros a tous ces points de vie

- Un mur est situé en (4;5)
 - Un fantôme est situé en (3;5)
1. L'utilisateur appuie une fois sur la flèche du bas.
 2. Le fantôme s'est déplacé et attaque le héros

Postcondition :

- Une fenêtre demande à l'utilisateur s'il veut lancer une nouvelle partie.
- Le fantôme est encore en vie
- Le fantôme est en position (5,5)
- Le héros a perdu 1 point de vie
- Le héros est en position (5,5)

Léo:

« Scénarios pour le déclenchement d'un piège »

Scénario nominal

Préconditions:

- L'utilisateur a lancé la partie
- Le héros est en position (5;5)
- Le héros possède tous ces points de vie
- Un piège est en (7;5)

Déroulement:

1. L'utilisateur appuie deux fois sur la flèche directionnelle du haut afin de déplacer le héros.
2. L'utilisateur appuie une nouvelle fois sur la touche directionnelle du haut afin de sortir du piège.

Postconditions:

- Le héros est en position (8;5)
- Le héros a perdu 1 point de vie

Scénario alternatif

Préconditions:

- L'utilisateur a lancé la partie

- Le héros est en position (5;5)
- Le héros possède 1 seul point de vie
- Un piège est en (7;5)

Déroulement:

1. L'utilisateur appuie deux fois sur la flèche directionnelle du haut afin de déplacer le héros.
2. L'utilisateur appuie une nouvelle fois sur la touche directionnelle du haut afin de sortir du piège.

Postconditions:

- Le héros est en position (7;5)
- Le héros est mort
- Une fenêtre demande à l'utilisateur s'il veut lancer une nouvelle partie.

Ralph

« Scénarios pour Lancer la partie »

Scénario nominal

1. Le joueur exécute le jeu
2. Le système propose des niveaux de difficultés
3. Le joueur choisi un niveau de difficulté (par exemple 1)
4. Le système génère le labyrinthe
5. Le système affiche le labyrinthe

Scénario alternatif

1. Le joueur exécute le jeu
 2. Le joueur quitte le jeu
-
1. Le joueur exécute le jeu
 2. Le système propose des niveaux de difficultés
 3. Le joueur choisi un niveau (par exemple 1)
 4. Le joueur change le niveau

Dorian: