

Participants:

- EL BEILK Yanis
- GAUTHIER Teddy

Groupe de TD : Chen

Déroulement du projet

Tableau d'Avancement

[:https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HvwyDMcoyu4z8QrtZAiY4N3zeRmpsXyXwR1NMQ77K1o/edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HvwyDMcoyu4z8QrtZAiY4N3zeRmpsXyXwR1NMQ77K1o/edit#gid=0)

Nous avons débuté le projet comme nous l'a suggéré notre enseignement du 1er semestre, avec un diagramme de cas d'utilisation que nous avons fait en fin Mars. Cependant, ce n'était que la première version et durant cette période, il était compliqué de contacter nos enseignants pour avoir leur avis, donc finalement nous avons créé une version définitive en fin Avril pour que nous puissions avancer dans le projet pour de bons. La raison pour laquelle nous sommes restée sur cette impasse est due au fait que nous voulions commencer sur du bonne base. Par la suite, nous avons fait différents modèle de diagramme de Classe en prenant en compte toutes les fonctionnalités du programme et également si on rajoute un serveur et un client d'entrée pour plusieurs joueurs, mais qui ne rester pas la priorité dans le cas du projet. Le premier objectif est de rendre le programme fonctionnel nous avons entamé le développement à partir du 15 Mai, nous avons progressivement posé les bases du programme, on commence par définir les entités (monstre, joueur, obstacle), les items, l'inventaire, une classe case qui crée des coordonnées pour représenter les entités sur la map. Il y a également une classe qui gère l'affichage textuelle, au départ, on avait prévu de faire une interface graphique (IHM) mais dû au manque de temps et que nous étions en train d'apprendre les interfaces en même temps. Nous avons placé des monstres et un joueur, des informations sur le joueur et un OLP pour décrire les fonctionnalités du programme. Nous avons placé des monstres et un joueur, des informations sur le joueur et une aide pour décrire les fonctionnalités du programme.

Diagramme de cas d'utilisation

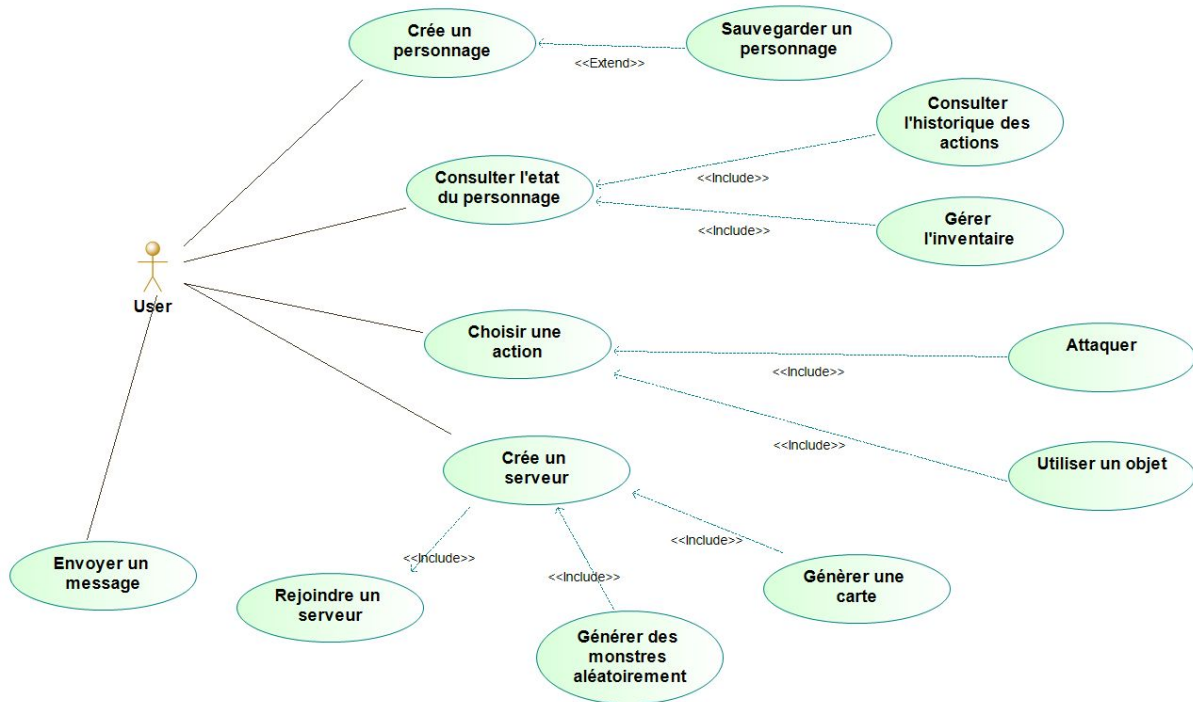


Diagramme de classes

