

Loris MOUSEL
Bilal MASKOURI
Mohamed AHMED VALL
Baptiste FOUGERAY

CONCEPTION ACL : Groupe Balours

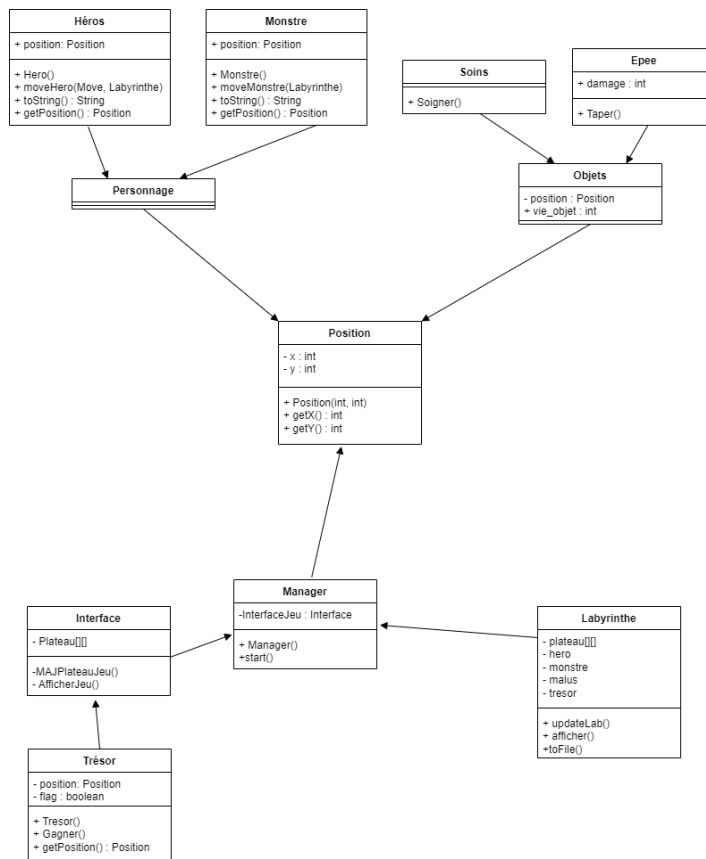
Listes des fonctionnalités :

- Choix entre 3 niveaux différents : Facile, Moyen et Difficile
- Héros peut attaquer les monstres
- Héros peut se soigner
- Fantôme traverse les murs
- Fantôme a un déplacement intelligent pour aller vers le héros
- Tous les objets sont placés aléatoirement sur le Labyrinthe
- Les portails permettent de se téléporter entre eux
- Affichage graphique du labyrinthe et de la fenêtre de victoire ou défaite
- L'épée enlève 10pts de vie par coup
- Héros gagne lorsqu'il va sur le trésor

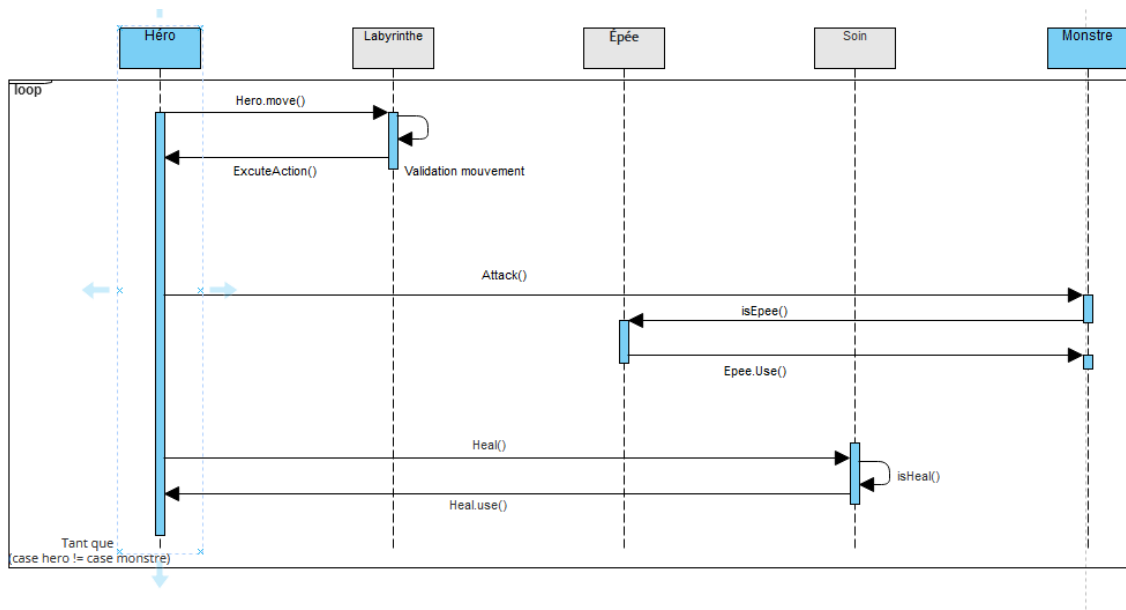
1. Diagrammes par sprint :

Sprint 3:

- Diagramme de classe sprint 3 :

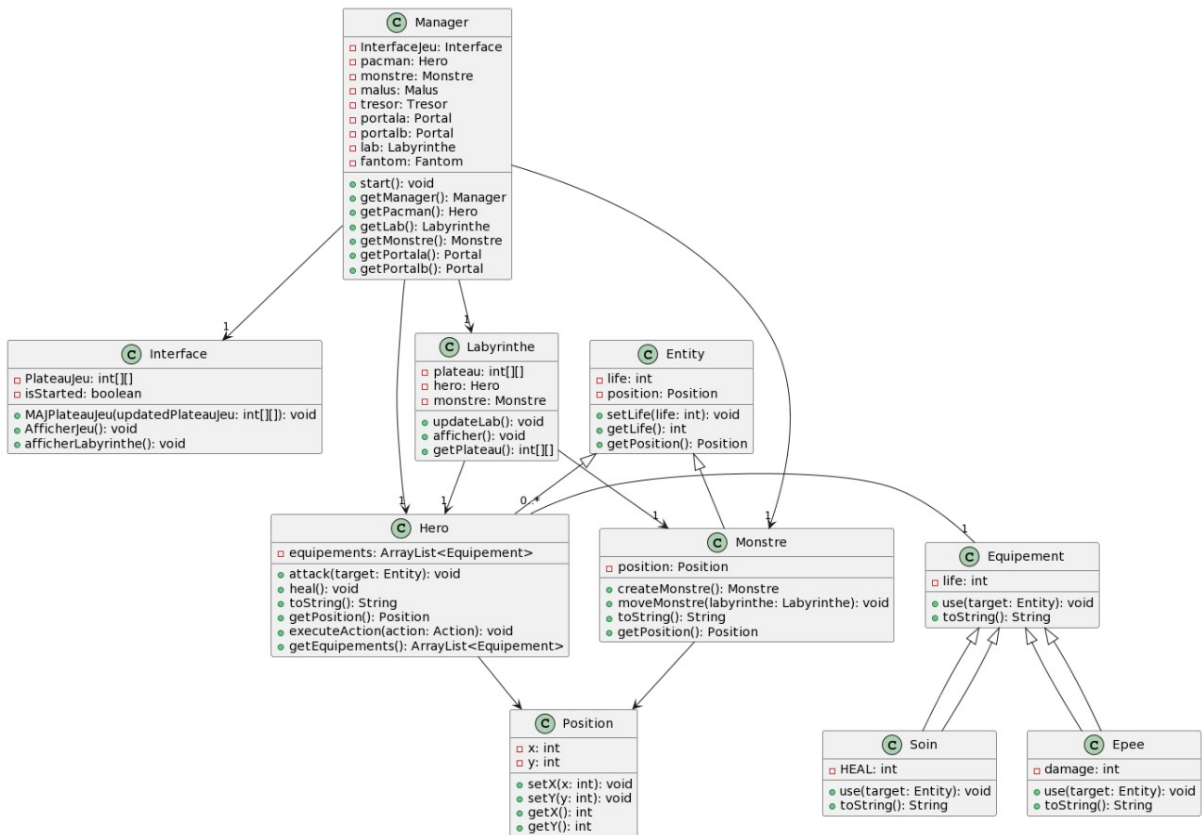


- Diagramme de séquence sprint 3 :

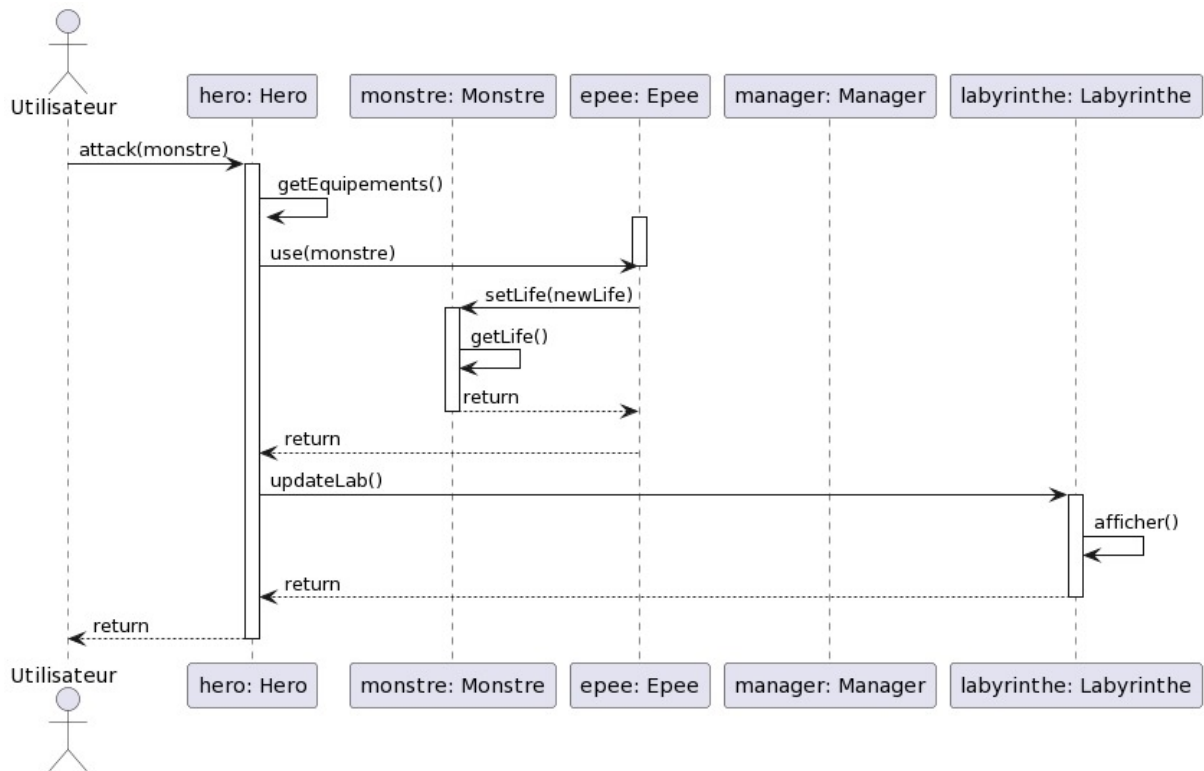


Sprint 4

- Diagramme de classe pour le sprint 4:



- Diagramme de séquence pour le sprint 4:



2. Distribution des tâches pour chaque sprint :

SPRINT 1 :

Loris :

- creation d'une grille sur la console
- creation du personnage avec une position initial aleatoire
- faire en sorte que le personnage ne traverse pas le mur.
- creation classe mouvement pour executer les taches liées au déplacement du perso(gauche droite haut bas resteSurPlace)

Bilal :

- Début de l'interface graphique
- Diagramme de classe

SPRINT 2 :

Mohamed :

- Création de la classe personnages pour regrouper le Héros et le Monstre
- Attribution de la vie à chaque caractère

Baptiste :

- Création de la classe objets avec une épée qui permet de tuer le monstre si on va dans la même case et une potion de soin pour remonter la vie du héros
- Création de la classe Malus qui est piégée aléatoire sur la carte, cela retire de la vie au Héros
- Diagramme de séquence

Loris :

- Finalisation du mouvement du héros
- Création du fichier texte du plateau
- Built auto Maven
- Correction des bugs et création de l'utilisation de l'épée et du soin

Bilal :

- Finalisation de la classe Interface sans image pour qu'elle s'actualise à chaque fois et qu'on voit le héros et le monstre bouger à chaque tour
- Création de la classe trésor qui permet au héros de finir le jeu lorsqu'il va dessus
- Diagramme de classe

SPRINT 3 :

Baptiste :

- Passages permettant au personnages de se téléporter à travers des portails placés aléatoirement
- Malus qui fait ralentir le héros (par exemple à 30% de chance de rester sur place quand il bouge) ou lui enlève des points de vie

Bilal :

- Affichage des images des équipements et entités sur le plateau
- Affichage des niveaux de difficultés et choix de niveau

Loris :

- Finalisation des fonctions heal et attaque
- Correction de bug à partir de la génération pour fichier

Mohamed :

- Création des fantômes permettant de traverser le mur s'il y en a un

SPRINT 4:

Loris :

- Mouvement avec flèches directionnelles
- Pic apparaît après avoir marché dessus

Baptiste :

- Portail ne disparaît pas

- Pic enlève des points de vie
- Déplacement fantôme
- Replace le bloc derrière lui en passant

Bilal :

- Déplacement intelligent monstre
- Résoudre bug niveaux
- Affichage barre de points de vie
- Condition de défaite si points de vie = 0

Mohamed :

- Diagramme de classe
- Diagramme de séquence
- Ordre de priorité éléments d'affichages