

Listes des fonctionnalités pour le sprint2

Prévu avant le sprint :

1. Ajout des scores.
2. Ajout des vies pour un héros.
3. Fixer le déplacement du monstre vers le personnage.
4. Le MagicStep : rajouté des bonus
 - a. Temps
 - b. Vies
 - c. Mode super saiyan du héros → toucher un monstre sans perdre une vie.
5. Ajout du TrapStep : dégâts subit
 - a. Perte d'une vie
 - b. Perte de temps
 - c. Perte de score
6. Ajout du TeleportStep :
 - a. Le héros se téléporte à un autre endroit.
7. Ajout des monstres fantôme.
8. Une fois trésor trouvé aller vers la sortie pour passer à un autre labyrinthe.
9. Ajout d'un labyrinthe avec difficulté plus élevé (Donc avec plus de monstres).

Rajouter au fur à mesure du sprint :

1. Ajout d'un menu principal.
2. Ajout des points de vies pour un héros.
3. Ajout de potions de vies pour un héros.
4. Ajout de diamants dans un labyrinthe
 - a. Diamonds rouges donne 10 points de plus aux scores
 - b. Diamonds bleus donne 5 points de plus aux scores
5. Ajout dans la fonctionnalité MagicStep : suspendre les monstres pendant quelques secondes.
6. Ajout de musique durant le jeu
7. Update des ressources du héros pour qu'on voit bien des mouvements de déplacement.
8. Ajout d'un GuardianMonster qui se trouve à côté du trésor
9. Fixer le A*.
10. Ajouter la fonctionnalité de l'option de changement de personnages dans le menu.
11. GuardianMonster qui va vers le Hero en utilisant le A*.

Les décisions pour le sprint suivant

1. Ajouter la fonctionnalité de l'option de niveau de difficulté dans le menu.
2. Adapter cette fonctionnalité avec les labyrinthes créés.
3. Le héros peut attaquer les monstres sur la case adjacente
4. Ajout de la fonctionnalité Pause pendant une partie.
5. Ajouter d'autres sons durant le jeu.
6. Utiliser l'algo A* pour le monstre normal.
7. Ajouter bouton pour volume.
8. Améliorer les affichages comme afficher un popup quand la partie est gagnée et un autre pour le game over et qui remet automatiquement au menu principal
9. Sauvegarde des scores.
10. Ajout d'autres potions différentes :
 - a) Potion de lenteur
 - b) Potion Saiyan
 - c) Potion qui permet à l'héro de traverser les murs
11. Ajout d'autre élément dans le labyrinthe qui fait gagner des points de scores
12. Fixer les bugs (comme la génération de la musique dans le jeu)