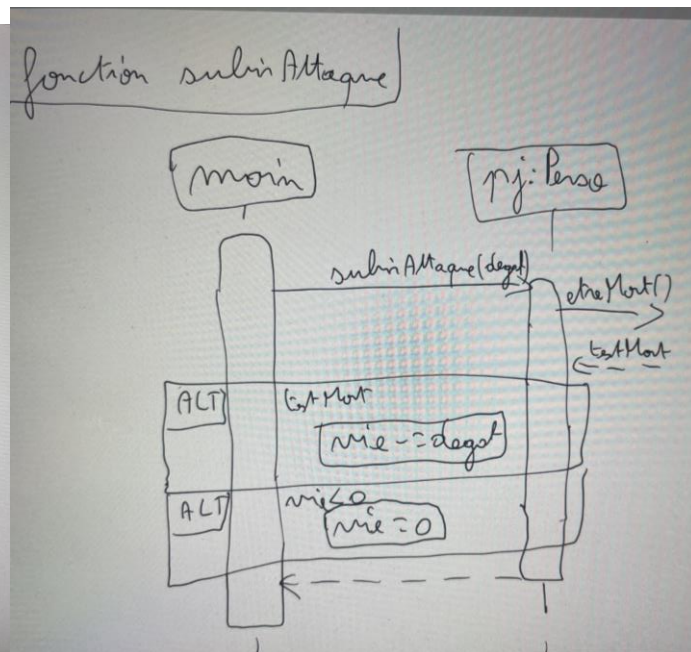
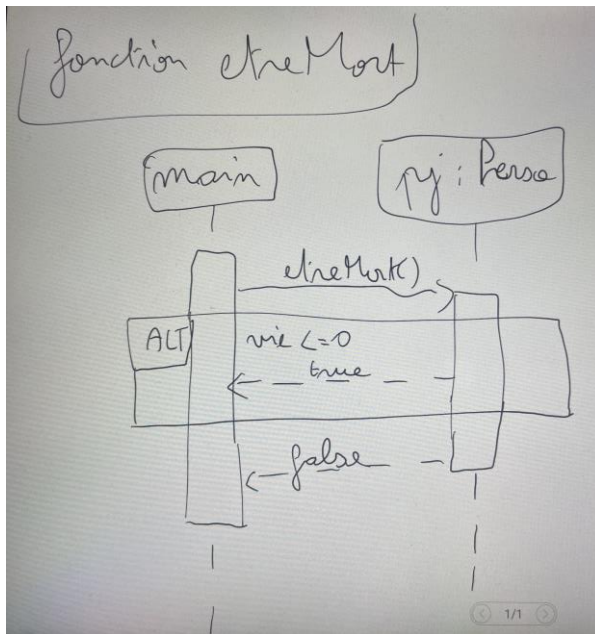
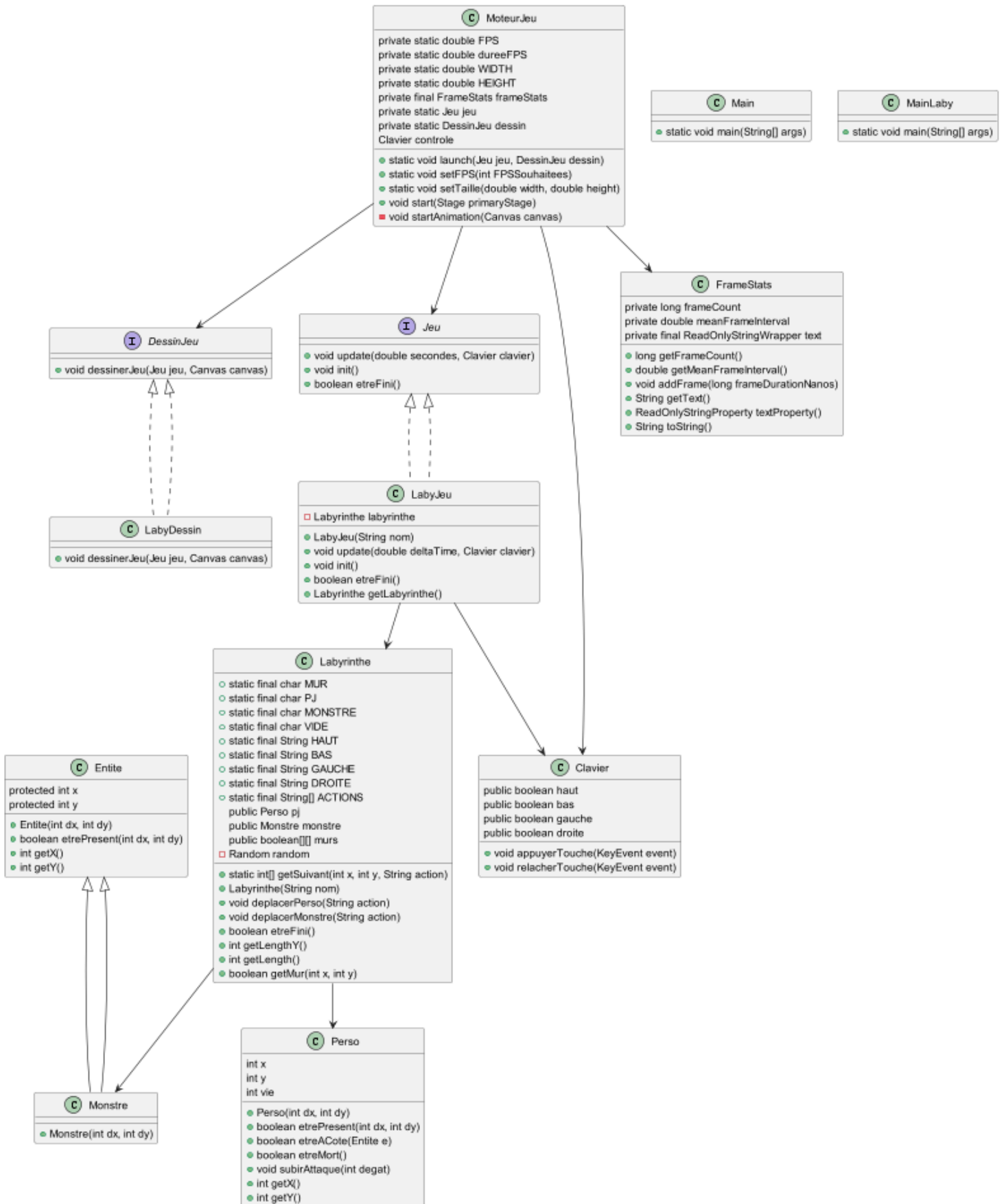


J1 : Nous avons eu du mal a commencer la SAE, le professeur nous a donné son code pour que la SAE puisse commencer comme il faut.

Bilan journée 2 (1<sup>ère</sup> itération). Nous avons d'abord pris 30 minutes pour choisir quelle fonctionnalité ajouter, nous par conséquent trouver la fonctionnalité 6.1(Fin du jeu) qui permet et gérer la mort du personnage. Premièrement nous avons réfléchi a comment nous pourrions faire en allant dans une salle à l'écart de nos autres camarades (nous étions en 127), et nous avons utilisé le tableau Velléda pour réfléchir à nos programmes. Nous avons décidé de créer une méthode qui regarde autour d'un objet Perso pour savoir si il y a une entite dedans. Si c'est le cas, on considère que le monstre nous attaque et on perd une vie avec la méthode subirDegat que l'on a fait aussiss. On a donc ajouté un attribut Vie, une méthode « etreMort » qui, une fois le nombre de vie du personnage tombé à zéro, le jeu s'arrête.

Pour ce faire, nous n'avons pas tout de suite codé, nous nous sommes réunis dans la salle et nous avons emprunté un stylo au professeur pour dessiner au tableau, nous avons donc d'abord fait le dessin des idées de conception que nous avons. Ensuite nous avons fait un diagramme de classe pour mieux comprendre le code qui nous était donné. Et a partir de là nous avons pu commencer a faire les diagrammes de séquence des méthodes. Cela nous a pris environ 2h et demie. Pour finir, en une heure nous avons fait le code et les test unitaires Junit, et a 17h44 lorsque tous nos programmes compilaient et que les test fonctionnaient correctement nous avons pu le tester en le projetant au tableau.





# fonction $\text{etreACote}$

$l$ : Labyrinthe

PJ: perso

$m$ : Monstre

