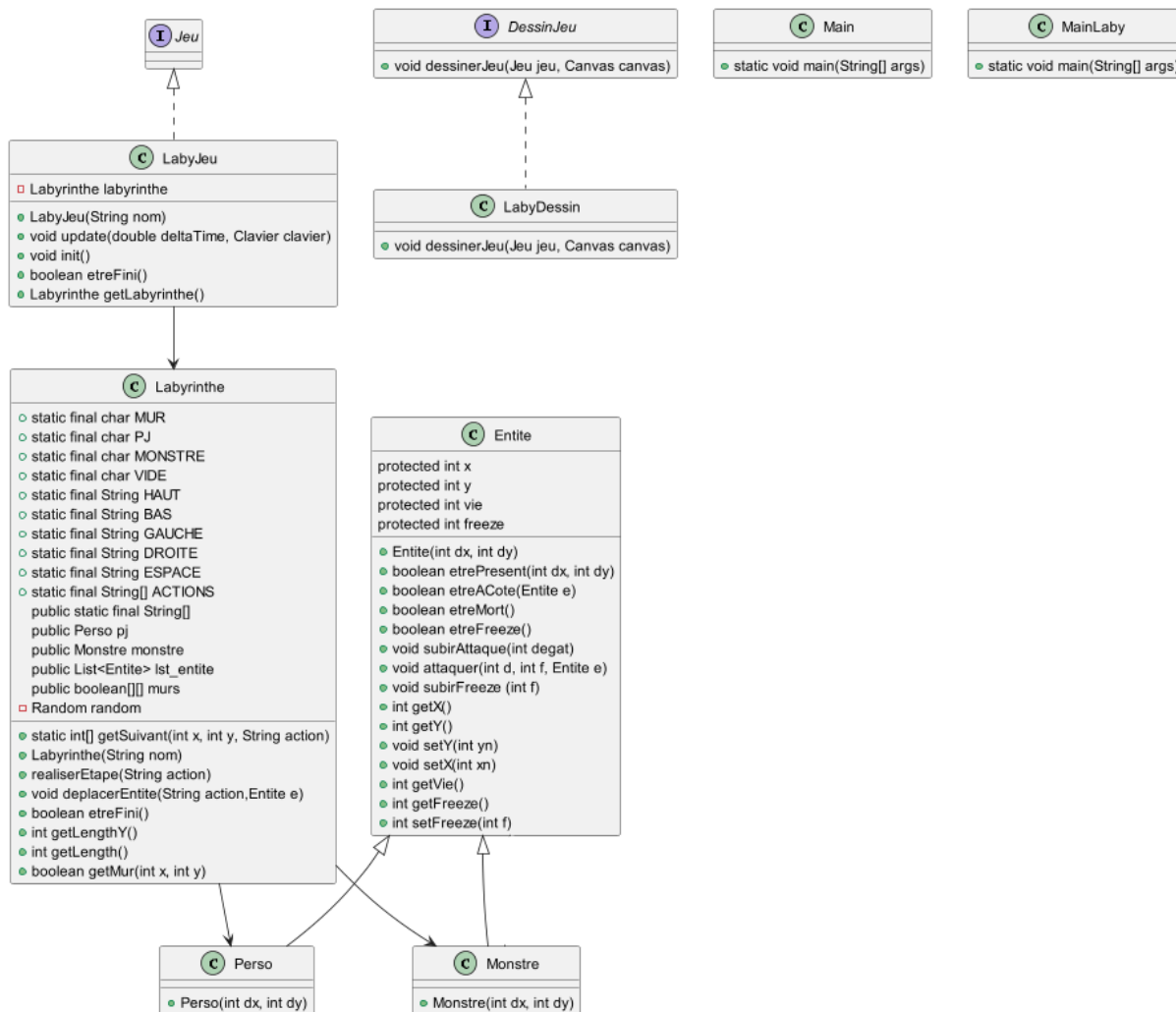


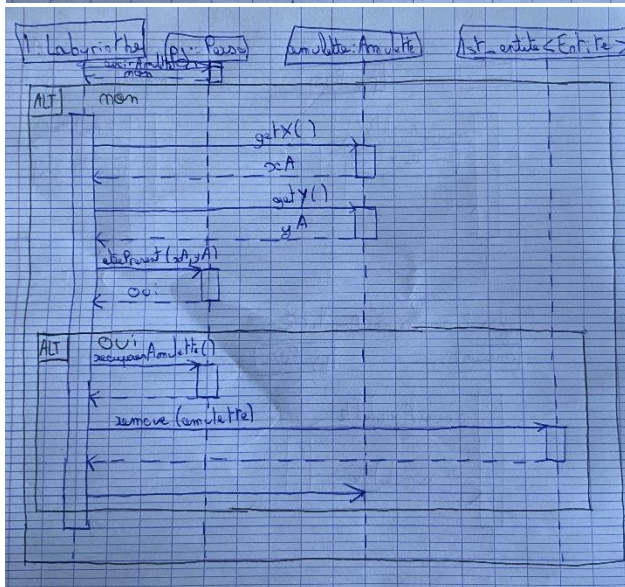
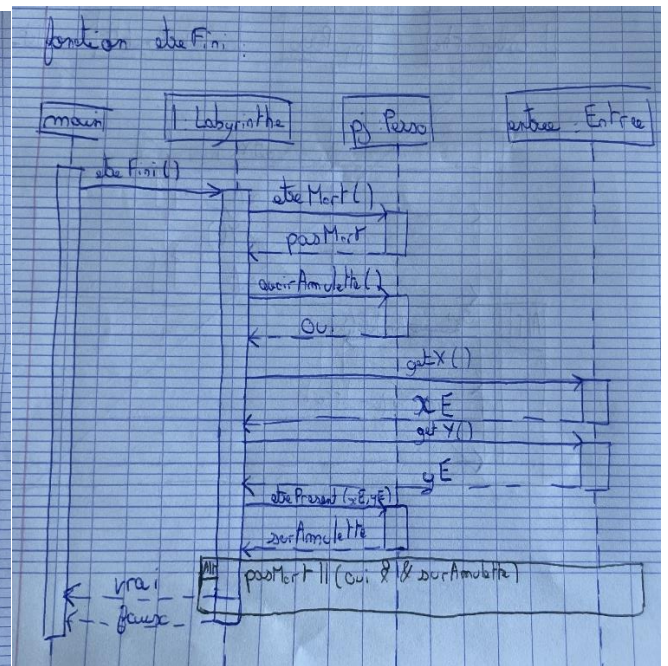
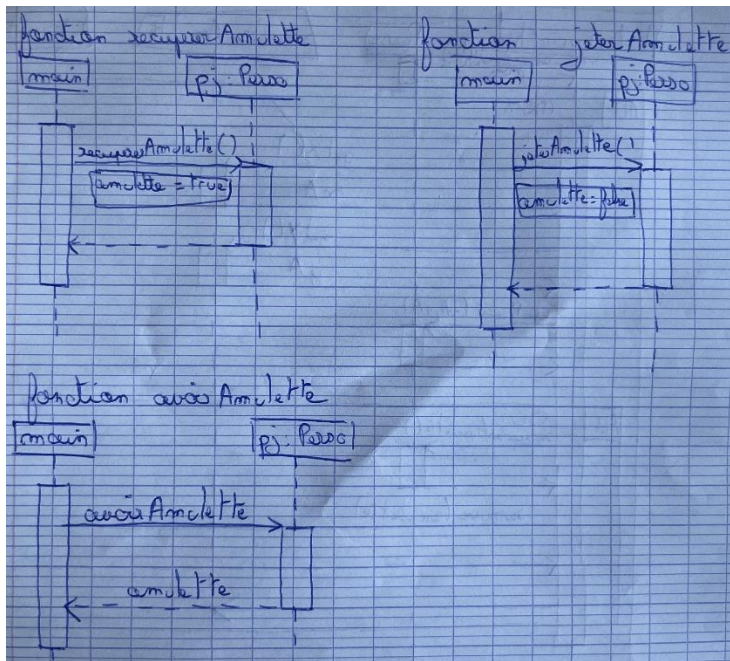
BILAN 3EME ITERATION

Pour commencer notre itération, cette fois-ci nous avons commencé à travailler instantanément. En effet, nous avons déjà réfléchi aux prochaines fonctionnalités à implémenter dans le jeu, c'est pourquoi lorsque nous sommes arrivés en classe, nous avons directement préparé ce projet. L'objectif est simple, mettre un but a notre jeu. En effet, depuis sa création, notre jeu se limite à être dans un labyrinthe avec un monstre sans que notre personnage puisse sortir ou faire quoi que ce soit. Notre intention était alors de créer un moyen de finir le jeu avec des objectif à remplir. Nous sommes partis du diagramme de l'itération précédente.

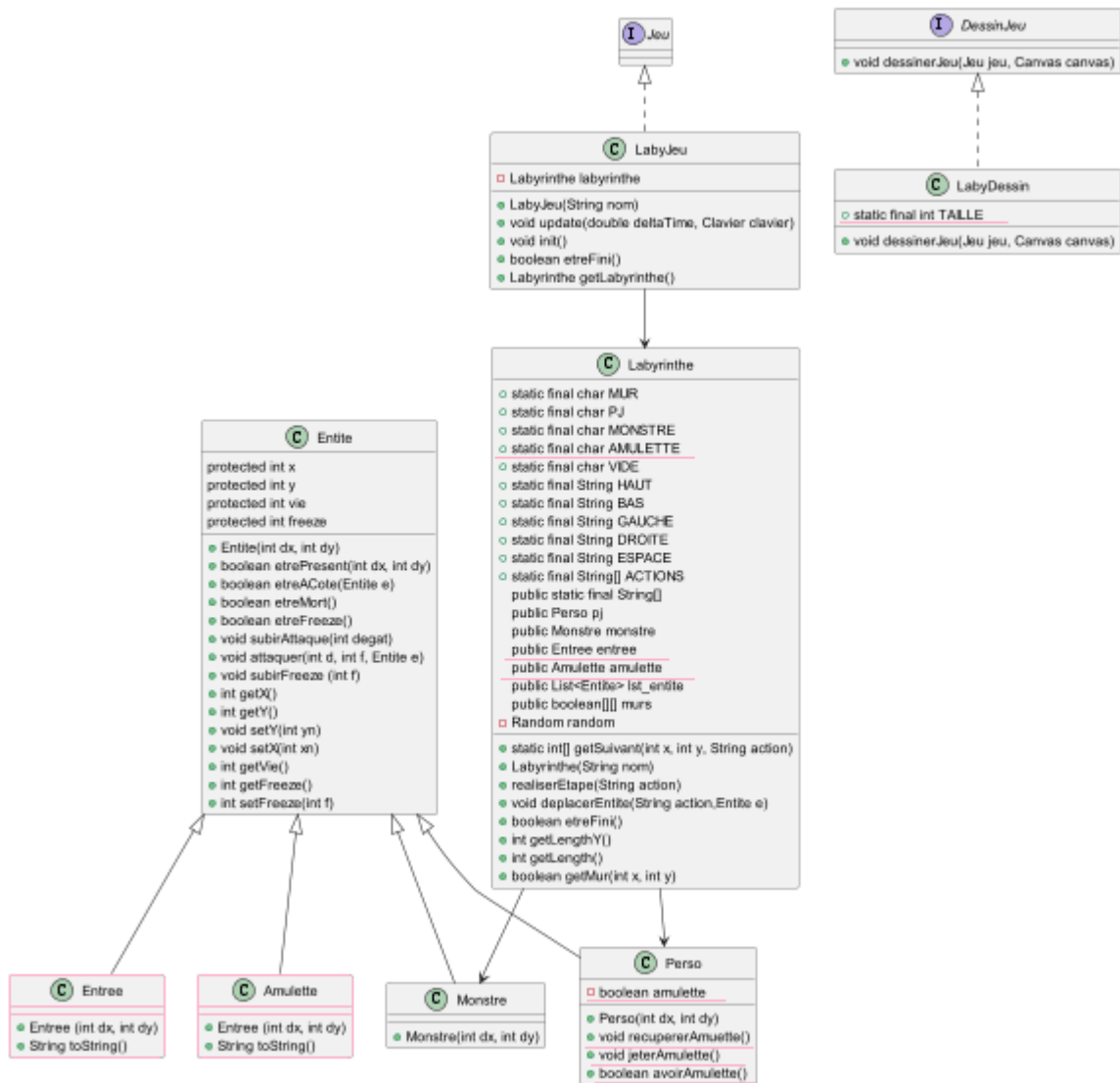


Comme dit dans le précédent Bilan numéro2, le personnage ne doit pas pouvoir tuer le monstre, il doit seulement pouvoir le repousser. De ce fait, il peut réussir ses objectifs pour terminer le jeu. Il a donc été judicieux pour nous de d'abord ajouter une entrée qui fait également office de sortie. Le personnage va devoir aller chercher une amulette cachée quelque part dans le niveau et revenir dans l'entrée tout en évitant le monstre. Cela lui permettra d'accéder à la suite du niveau.

Nous avons commencé par ajouter les classes Amulette et « Entree » qui sont donc les classes qui nous permettrons ensuite de créer les méthodes avoirAmulette, jeterAmulette et recupererAmulette. Ces méthodes seront à coupler avec l'attribut booléen amulette de la classe personnage. Les idées ont été mises en corrélation avec chacun des membres du groupe pendant la phase de préparation au début de la 3eme itération en dessinant nos diagrammes de séquence au tableau de la sale 21. Une fois nos idées mises en place, une partie du groupe s'occupait de recopier au propre les diagrammes de séquence et l'autre de coder les fonctionnalisées a ajouter. Les classes Perso, Entite, Labyrinthe et Clavier ont donc été modifiées.



Certaines améliorations ont été apportées sur la classe clavier cependant, nous avons décidé de ne pas l'afficher afin de garder une vue plus précise sur le diagramme de classe principal. Sur le nouveau diagramme de classe ci-dessous, nous avons mis en évidence (en rose) les améliorations que nous avons apportées.



Pour la prochaine itération, nous avons comme projet d'ajouter la fonctionnalité qui permettra de passer d'un labyrinthe a un autre lorsque le personnage termine la partie.