

The background is a heavily blurred photograph of a residential scene. It appears to show a house with a porch and a car parked in front, but the details are indistinct due to the blur effect.

Projet Long

Curs7d

Groupe KL1 : Rémy Sangoï, Mathilde Laurenço, Zaïd Elmo, Oussama Bel Ayachi, Mathis Sigier, Louis Houcoll

Présentation technique

Curs7d

Groupe KL1 : Rémy Sangoï, Mathilde Laurenço, Zaïd Elmo, Oussama Bel Ayachi, Mathis Sigier, Louis Houcoll

Choix de conception

Curs7d

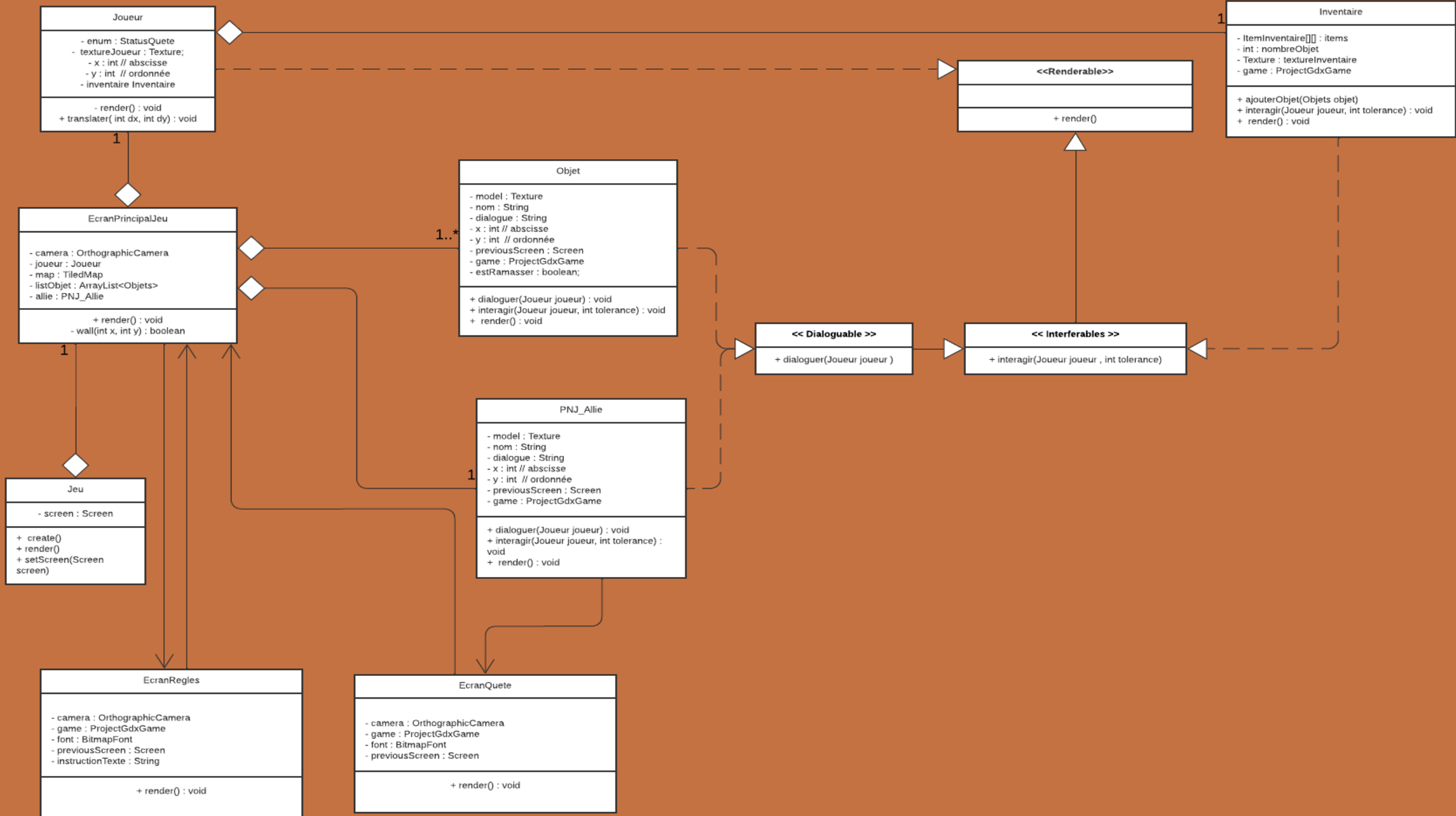
Choix de conception

Utilisation de la librairie libGDX

Utilisation de Tiled Map

Diagramme UML

Curs7d



Création du projet rendu dans un premier temps

Caméra & déplacement joueur

- Ajout de la caméra
- Ajout de la lecture du clavier (touches directionnelles) pour déplacer la caméra et le joueur

Début inventaire

- Création de la classe inventaire (caractéristiques des objets)
- Implémentation sous forme de liste l'ensemble des objets créés, la description associé et le design.
- Création de premiers design simples pour les tester
- Tentative de création de première méthodes render sans succès

Création du projet rendu dans un premier temps

Interférables

Collision

- Récupération des « layers » qui ne peuvent pas être parcouru
- Ajout de test pour les déplacements

Combats

- Écran de combat et attaques

Dialogues

Dialogues implantés

Création du projet rendu

Ajout de porte ouvrable

- Passage d'une carte à une autre
- Mise à jour des colisions

Accueil

- Création d'une zone d'accueil sur Tiled pour démarrer le jeu

Amélioration de la carte

- Rendu de la carte effectué sur Tiled avec la création de 5 map différentes pour l'implémenter dans le code java
- Ajout de tous les design pour le perso, les personnages de quêtes, et l'ensemble des objets

Statistiques joueur

- Ajout des statistiques : humeur, connaissance et PV (affichage)

Inventaire amélioré

- Implémentation des fonctions principales : affichage, ajout d'un objet dans l'inventaire

Écran de règle

- Ajout de l'affichage de l'écran qui explique comment se déplacer et les autres commandes.
- Ajout d'un mécanisme pour l'affichage de cet écran au lancement du jeu



Sprint 1

Curs7d

Du 17 Mars au 17 Avril

Objectifs du Sprint 1

Objectifs atteints durant ce Sprint

Affichage d'une petite carte avec un joueur déplaçable

Début d'ajout d'un objet, d'un PNJ amical et d'un PNJ ennemi

Objectifs repoussés au Sprint 2

Implémentation d'un inventaire

Implémentation des Zone-Accueil et Zone-Ecole sur la carte

Création de l'interface de combat

Sprint 1 - Oussama

En tant que
joueur, je
souhaite...

voir des PNJ alliés et des objets présents dans la
carte pour interagir avec eux

pouvoir utiliser le bouton R pour ramasser un
objet

pouvoir utiliser la touche Entrée pour interagir
avec les PNJ alliés

Sprint 1 - Rémy

Développement de l'environnement

Implémentation de la caméra de vision

Déplacement du joueur

Sprint 1 - Mathilde

Documentation sur Tiled map

Début de création de la map

Sprint 1 - **Louis**

Réflexion sur l'architecture du programme

Documentation sur la librairie libGDX

Sprint 1 - Zaïd

Écran de combat et attaques

Sprint 1 - Mathis

Documentation sur Tiledmap

Début de création de la map secondaire



Sprint 2

Curs7d

Du 17 Avril au 15 Mai

Objectifs du Sprint 2

Objectifs atteints durant ce Sprint

Création de la quête 1

Amélioration des PNJs et objets

Création de l'interface de combat

Implémentation d'un inventaire

Objectifs repoussés au Sprint 3

Finition de la carte

Amélioration de l'inventaire

Implémentation des pas limités

Création des quêtes 2-3

Sprint 2 - Oussama

En tant que
joueur je
souhaite...

que des dialogues se déroulent entre moi et les
PNJ alliés lorsque j'interagis avec eux

pouvoir accepter ou refuser l'aide proposée par le
PNJ allié pendant le dialogue

Sprint 2 - Rémy

Implémentation de la Tiled Map

Implémentation des collisions

Sprint 2 - Mathilde

Continuation de création de la map

Création graphique des objets de l'inventaire

Sprint 2 - **Louis**

Début de l'implémentation de l'écran de règles

Réalisation du diagramme UML



Sprint 3

Curs7d

Du 15 Mai au 30 Mai

Objectifs du Sprint 3

Objectifs atteints durant ce Sprint

Création d'une porte qui donne accès à un autre lieu

Création des statistiques du joueur

Amélioration de l'inventaire

Objectifs non atteints

Création des quêtes finales alternatives

Création des quêtes 2 et 3

Implémentation des pas limités

Sprint 3 - Oussama

En tant que
joueur...

```
graph LR; A([En tant que joueur...]) --> B([je souhaite pouvoir initier une quête lorsque j'accepte l'aide proposée par le PNJ allié]); A --> C([lorsque j'essaie d'interagir à nouveau avec le même PNJ allié sans avoir encore accompli la quête, je souhaite recevoir une notification indiquant "Tu n'as pas encore accompli la quête".]); A --> D([lorsque je reviens vers le PNJ allié après avoir accompli la quête, je souhaite recevoir des félicitations de sa part.]); A --> E([après avoir réussi la quête, je souhaite qu'un objet spécial apparaisse sur la carte (prix)]);
```

je souhaite pouvoir initier une quête lorsque j'accepte l'aide proposée par le PNJ allié

lorsque j'essaie d'interagir à nouveau avec le même PNJ allié sans avoir encore accompli la quête, je souhaite recevoir une notification indiquant "Tu n'as pas encore accompli la quête".

lorsque je reviens vers le PNJ allié après avoir accompli la quête, je souhaite recevoir des félicitations de sa part.

après avoir réussi la quête, je souhaite qu'un objet spécial apparaisse sur la carte (prix)

Sprint 3 - Rémy

Rajout d'une porte (changement de la carte en fonction de l'état de la quête)

Création des statistiques du joueur

Sprint 3 - Mathilde

Continuation de la création de la map

Continuation de la création graphique
d'objets pour l'inventaire

Sprint 3 - **Louis**

Fin de l'implémentation écran des règles

Amélioration du diagramme UML