

L'organisation du projet :

Répartition des Tâches entre les membres de l'équipe:

Après avoir créé le projet sur GitHub et faire une réunion entre les membres de l'équipe, nous nous sommes mis d'accord que sur le long du projet Paul Vincent va s'occuper de tout ce qui est relatif à l'implémentation de l'interface graphique, Mohamed Bougaba et Mehdi Yahyaoui vont s'occuper de créer tous les classes et implémenter les codes nécessaires et à partir du sprint3, Bougaba va s'occuper de tester les codes implémenter par Mehdi Yahyaoui. En ce qui concerne les diagrammes de classe et diagramme de séquence, Mohamed Afkir va s'en occuper.

Sprint1 :

Tout d'abord, afkir va créer le diagramme de classe.

Pour ce sprint, Mohamed Bougaba va commencer par créer la classe plateau, pour cela, il va créer une matrice de taille($n*m$). Par la suite, Mehdi Yahyaoui va s'occuper de la création de la classe Héro et Mohammed Afkir va créer les méthodes MoveUp, Movedown, MoveRight et MoveLeft qui va permettre à notre héros de se déplacer dans les quatre directions et aussi la méthode GetPostion qui nous permettra de récupérer la position du héros à chaque instant. Ensuite, Paul Vincent va créer l'interface graphique grâce à la bibliothèque Swing, cette interface contiendra le héros qui se déplace librement dans le plateau.

Sprint2 :

Tout d'abord, afkir va actualiser le diagramme de classe et élaborer le diagramme de séquence

Pour commencer, Mohamed Bougaba va mettre à jour la classe Héro et créer la classe fantôme qui contient les méthodes MoveUp, Movedown, MoveRight et MoveLeft qui va lui permettre de se déplacer dans les quatre directions et aussi la méthode GetPostion qui nous permettra de récupérer la position du fantôme à chaque instant. Ce dernier contrairement à l'héros et le monstre est capable de franchir les murs. Tandis que Mohammed Afkir va créer la classe monstre de la même façon que la classe fantôme et Mehdi Yahyaoui va s'occuper de la classe Labyrinthe qui contient les 3 niveaux, le niveau1 va contenir 50 murs, le niveau2 va contenir 100 murs et le niveau3 150 murs. Enfin, Paul Vincent va afficher les monstres et les fantômes sur l'interface graphique et va aussi créer une page d'accueil qui permettra au joueur de saisir son nom et de choisir le niveau souhaité.

Sprint3 :

Après les remarques faites par la tutrice, Mohamed afkir va améliorer le diagramme de séquence, et Mehdi Yahyaoui va générer le labyrinthe à partir des fichiers texte. Il va aussi créer la méthode attaque qui permet au Héro d'attaquer les monstres et les fantômes. Comme Mehdi va s'occuper des codes, Bougaba va faire les tests Junit qui vérifiera que le héros, les monstres et les fantômes sont créés, se déplacent dans les quatre direction et ne sortent pas du plateau. En sus, Paul Vincent va mettre des images et les icônes du labyrinthe, du monstre, du fantôme, et du Héros ainsi que leur points de vie qui s'actualise au cours du jeu. Puis, il va implémenter la méthode attaque faite par Mehdi Yahyaoui dans l'interface graphique qu'on pourra l'utiliser en appuyant sur la barre d'espace.

Sprint4 :

Pour le sprint final, Afkir va mettre la version finale des diagrammes de classe et de séquence. Mehdi va ajouter les cases pièges et téléportation et magique. Mohamed Bougaba va faire le test JUnit des cases ajouter par Mehdi, ainsi que la méthode attaque. Paul va finaliser à son tour l'interface graphique, en ajoutant les cases sur l'interface et en améliorant quelques bugs restants.