

# Conception de « *theMazingGame* »

## Objectif du jeu

Le jeu comporte 4 niveau et a comme but de tuer tout les monstres afin de récupérer la clef, ensuite rejoindre le portail afin de passer au niveau suivant.

## Fonctionnalités

-Mouvement:

Se déplacer à droite et à gauche grâce aux touches directionnelles.

Sauter à l'aide de la barre d'espace.

-Attacker:

Attacker avec une attaque corps à corps avec les touche « z » et « e ».

Attacker avec une attack à distance grace à la touche « r ».

-Passage au niveau supérieur:

Lorsque toute les conditions de victoire ont été satisfaite et que vous êtes sur le portail appuyer sur « f » pour passer au niveau suivant.

-Gravité:

Le héros et les monstres sont soumis à la gravité.

-Intelligence des monstres:

Les monstres ont un mouvement de base au début, mais lorsque le héros se rapproche d'eux, ils se dirigent vers lui afin de l'attaquer.

-Détection des collisions:

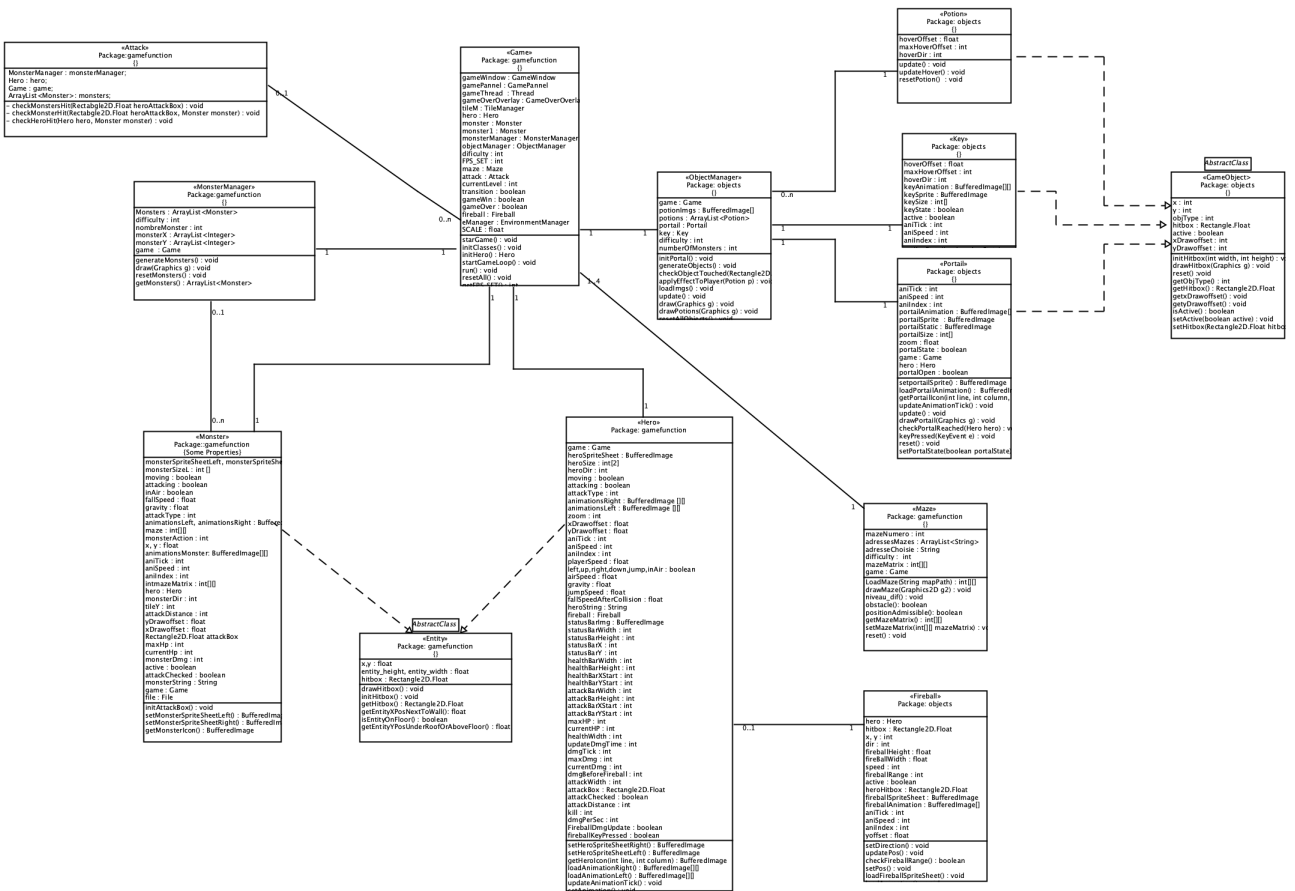
Vous ne pouvez en aucun traverser ni les murs ni le sol.

-Ajout des objets:

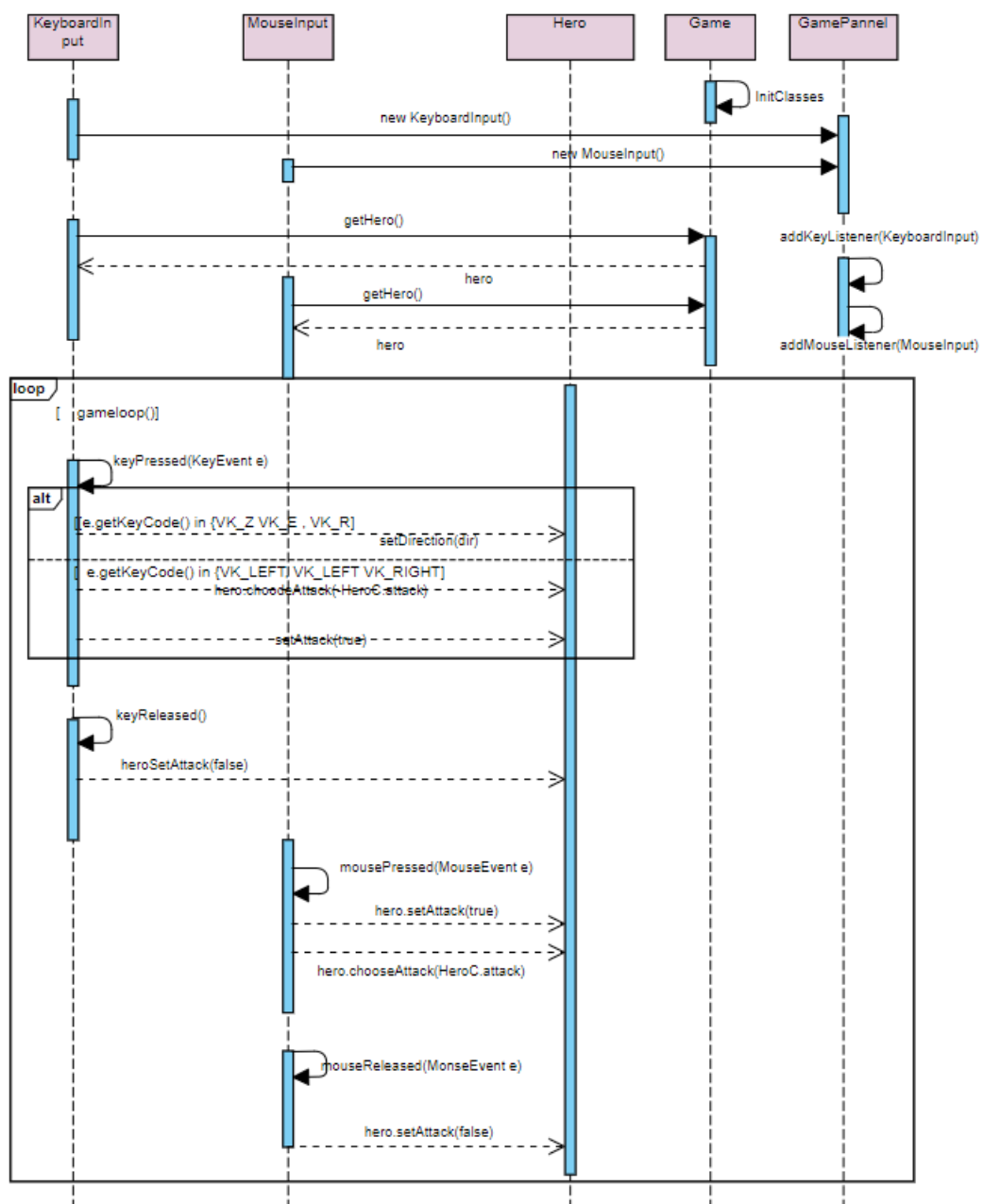
Des potions qui régénère la vie et la barre d'attaque du héros.

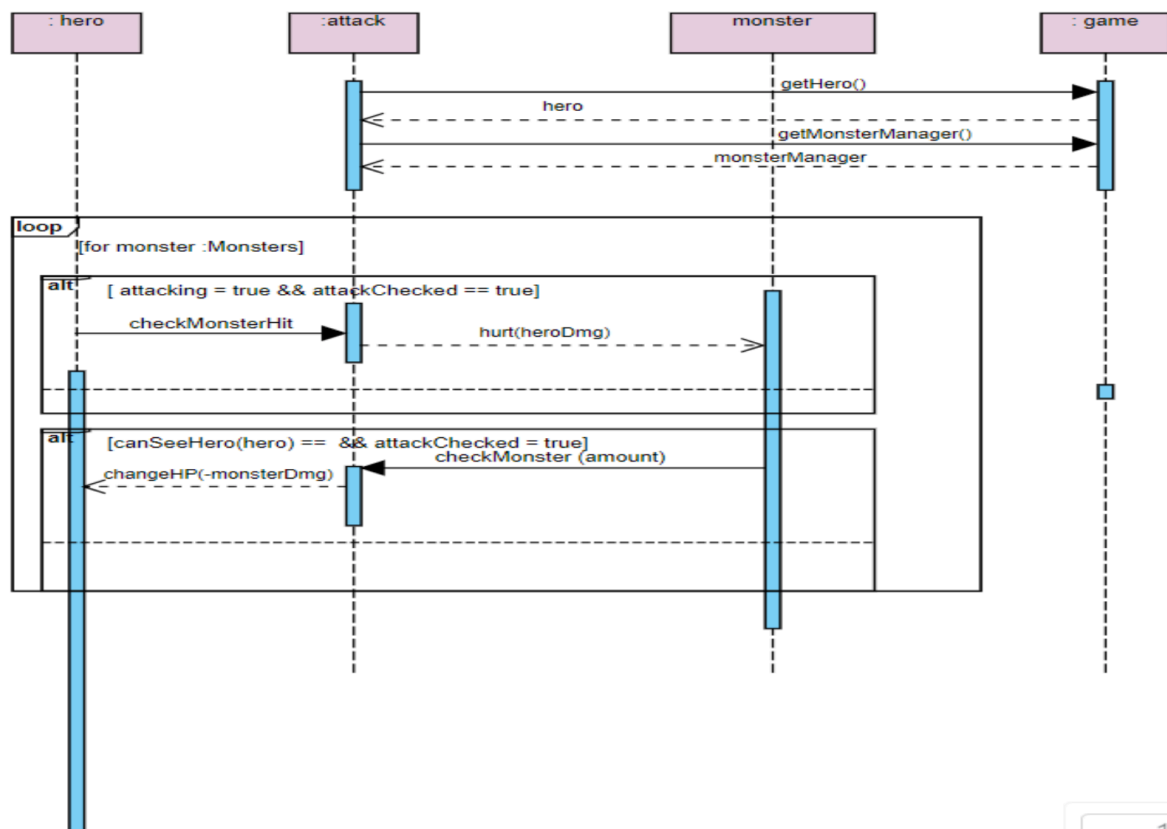
Une clé permettant d'ouvrir le portail qui apparait après avoir tuer tous les monstres.

# Diagramme de classe



# Diagrammes de séquence





## L'organisation au sein de l'équipe

Nous avons utilisé JIRA SOFTWARE pour distribuer les tâches, nous avons également insisté pour avoir une communication optimale où toute modification est expliquée aux membres du groupe et des commentaires pertinents ont été ajoutés lors de l'écriture du code.