

BACKLOG COMPLET

C'est un jeu avec un héros qui se déplace à l'intérieur d'un labyrinthe généré en fonction du niveau choisi. Dans ce labyrinthe, certaines cases sont spéciales :

1. Trésor : Si le héros atteint cette case, il gagne la partie.
2. Pièges : Si un personnage se déplace sur une case piégée, il subit des dégâts.
3. Magiques : Si un personnage se déplace sur une case magique, un effet spécial est déclenché.
4. Passages : Si un personnage arrive sur une case de passage, il est téléporté à un autre endroit du labyrinthe.

Il y a aussi des monstres qui se déplacent intelligemment pour essayer de capturer le héros. Les fantômes sont des monstres capables de traverser les murs du labyrinthe. Le héros a la possibilité d'attaquer les monstres adjacents, ce qui inflige des dégâts aux deux parties en combat.

SPRINT 1

Backlog sprint 1 :

- Mise en place de l'environnement de développement :

- Installer l'IDE pour le langage de programmation choisi.
- Configurer les bibliothèques ou les dépendances nécessaires pour le développement du jeu.
- Créer un dépôt Git pour le projet et effectuer le premier commit initial.

- Génération du labyrinthe :

- Créer un labyrinthe de base comprenant des obstacles par défaut et un trésor.
- Définir une structure de données appropriée pour représenter le labyrinthe.

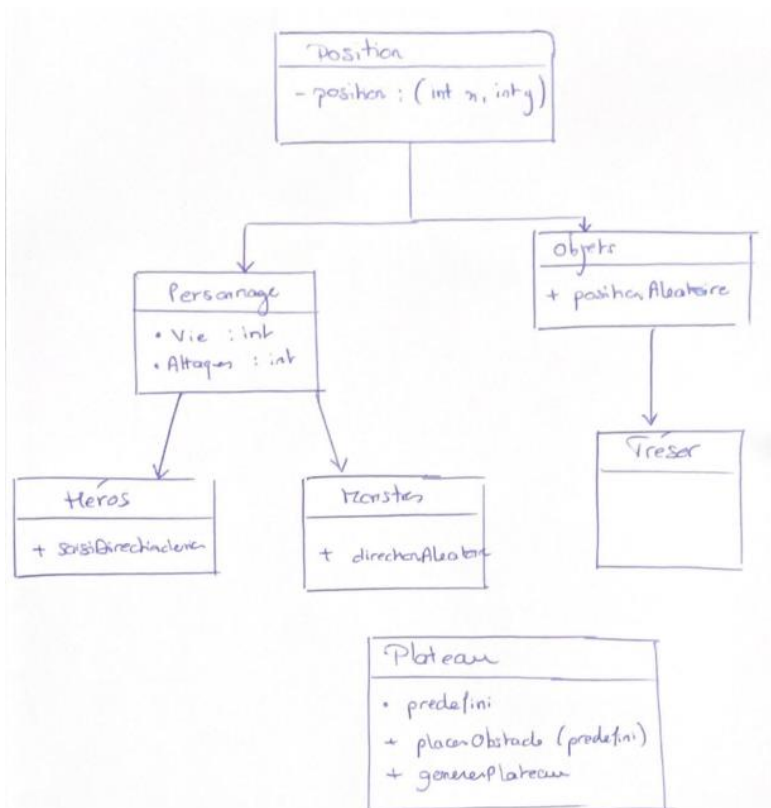
- Interface utilisateur texte du jeu :

- Mettre en place une interface utilisateur en mode texte (terminal) permettant au joueur de contrôler le héros.
- Afficher la position actuelle du héros et du monstre sur le terminal.
- Permettre au joueur de choisir de se déplacer ou de rester immobile en entrant des commandes via le clavier.

- Intégration du monstre aléatoire :

- Créer un monstre qui se déplace de manière aléatoire dans le labyrinthe.
- Mettre en place des mécanismes pour détecter les collisions entre le héros et le monstre.
- Gérer la condition où le monstre tue le héros s'ils se rencontrent.

Diagramme de classe :



Répartition des taches :

- Aurélien : Mise en place de la gestion des positions et des personnages sur le plateau de jeu.
- Hajar : Création du plateau de jeu initial.
- Omar : Mise en place du héros et des monstres, en les plaçant sur le plateau.
- Mohammed : Gestion du programme principal (main) et implémentation de la classe Objet et gestion des trésors.