

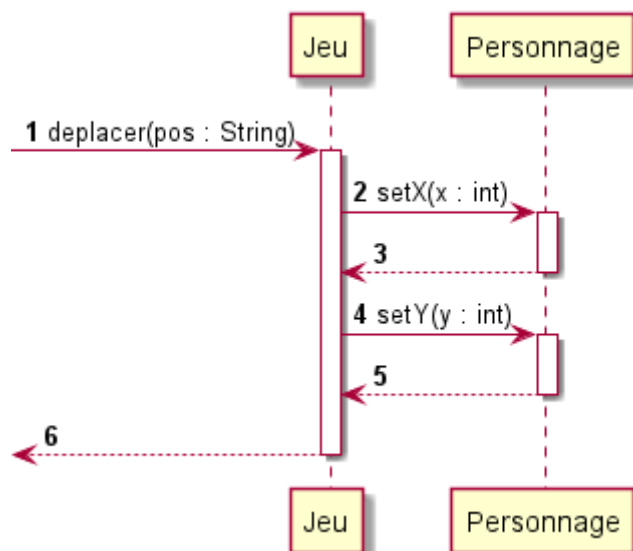
Fichier récapitulatif des Fonctionnalités
Groupe Chassard Gabin, Hornberger Théo, Courrier Louis, Grolet Michel

Version 1 :

- Fonctionnalité 1 : creation du personnage et du terrain
 - création du personnage
 - critères de validation :
 - 1 : le personnage existe et on peut voir ses donnes dans la console
 - 2 : le terrain existe et on peut voir ses donnes dans la console

Version 2 :

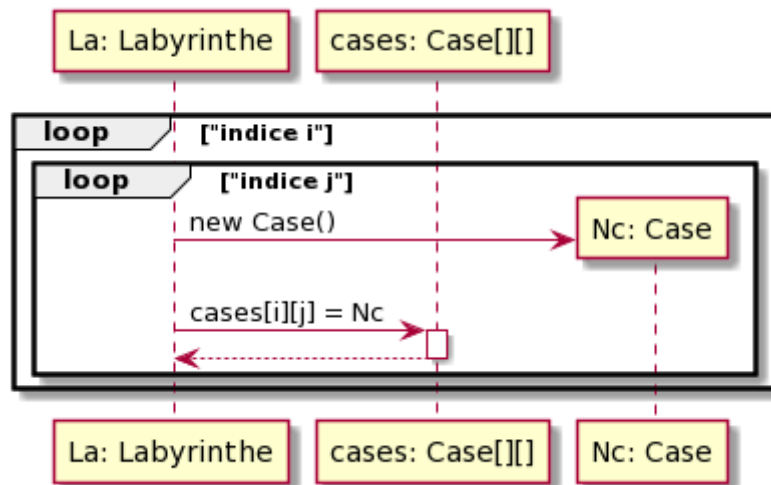
- Fonctionnalité 1 : création du terrain
 - creation du terrain de jeu qui correspond a un labyrinthe.
 - critères de validation :
 - 1 : on doit pouvoir ouvrir une interface ou on voit le labyrinthe.
 - 2 : il y a des murs et des passages vides
 - 3 : le terrain mesure 10 x 10 cases
- Fonctionnalité 2 : creation du personnage
 - création du personnage
 - critères de validation :
 - 1 : le personnage doit s'afficher dans le labyrinthe
 - 2 : il apparait a un endroit prédéfini (0,0)
- Fonctionnalité 3 : déplacement du personnage
 - le personnage peut se déplacer dans le terrain
 - critères de validation :
 - 1 : le personnage peut se déplacer dans chaque direction
 - 2 : il est stoppé par les murs



Version 3 :

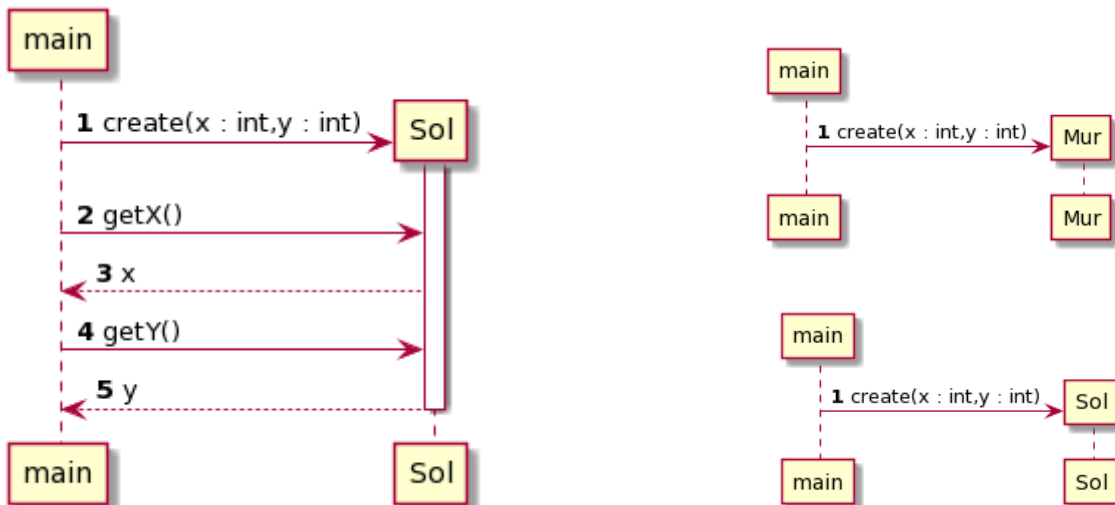
- [Louis] Fonctionnalité 1 : création du terrain et affichage
 - création du terrain de jeu qui correspond a un labyrinthe.
 - critères de validation :

- 1 : on doit pouvoir ouvrir une interface ou on voit le labyrinthe.
- 2 : il y a des murs et des passages vides
- 3 : le terrain mesure 10 x 10 cases



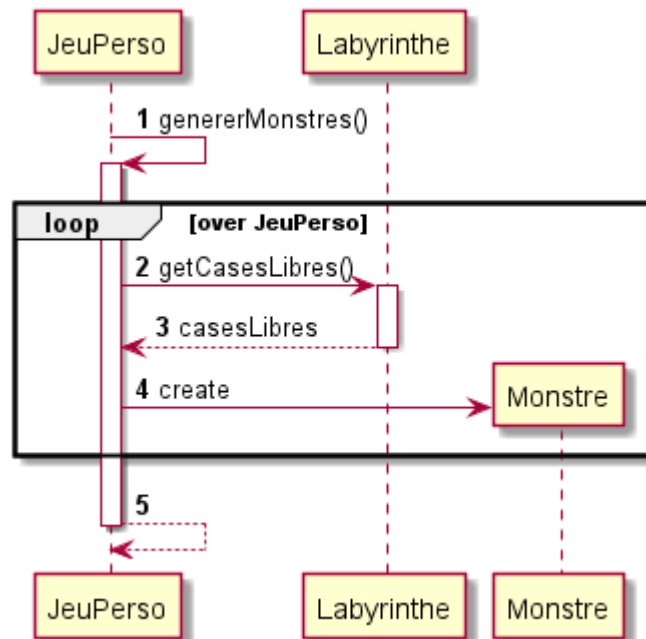
-[Gabin] Fonctionnalité 2 : création d'une case

- création de Mur et Sol
- critères de validation :
 - 1 : la case doit s'afficher dans le labyrinthe
 - 2 : le pattern est défini préalablement
 - 3 : la case est d'une bonne couleur



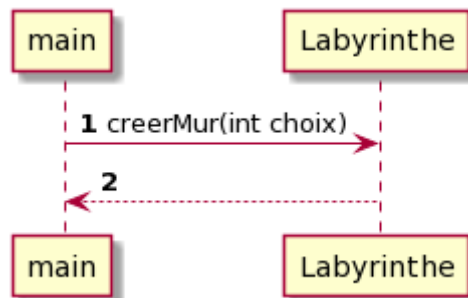
- [Michel, Théo] Fonctionnalité 3 : création et génération des monstres

- critères de validation :
 - 1 : les monstres doivent s'afficher dans le niveau
 - 2 : ils doivent apparaître sur une case innocupée
 - 3 : ils doivent apparaître sur une case accesible
 - 4 : plusieurs monsres doivent apparaître

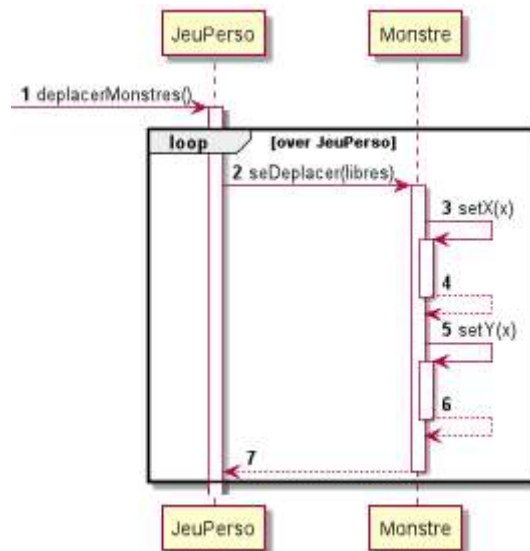


Version 4 :

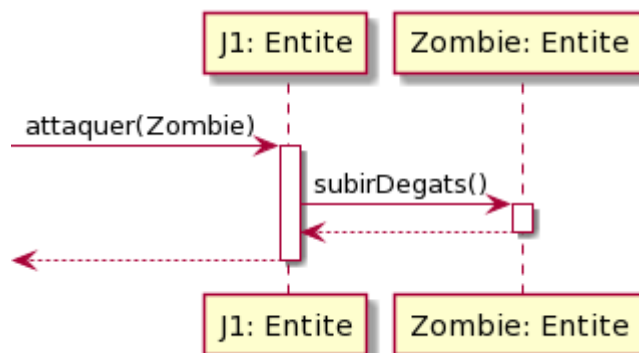
- [Gabin] Fonctionnalité 1 : ajout des labyrinthes
 - il faut pouvoir choisir aléatoirement un schéma de labyrinthe
 - critères de validation :
 - 1 : on doit voir des murs sur le labyrinthe
 - 2 : le personnage et les monstres ne doivent pas pouvoir se déplacer sur un mur
 - 3 : on doit avoir plusieurs labyrinthes.



- [Theo & Michel] fonctionnalité 2 : déplacements vers le joueur des monstres
 - déplacement vers le joueur des monstres dans le labyrinthe
 - critères de validation :
 - 1 : à chaque evolution du jeu, les monstres tentent de se déplacer et éventuellemnt se déplacent
 - 2 : les monstres sont bloqués par les mur
 - 3 : l'interface graphique se met à jour si les monstres se déplacent

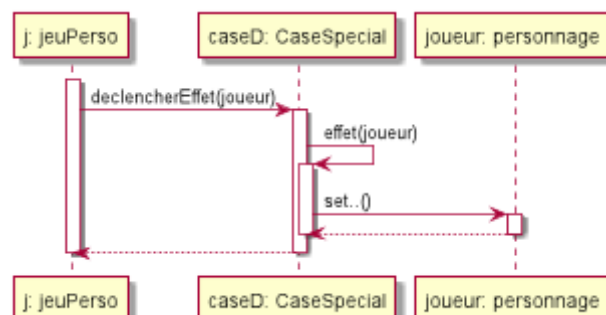


- [Louis] fonctionnalité 3 : combat entre le personnage et les monstres
 - les deux doivent pouvoir initier des combats et faire perdre des pv à leur adversaire
 - critères de validation :
 - 1 : si le joueur attaque, il fait des dégâts à tous les monstres autour de lui.
 - 2 : les monstres doivent perdre de la vie ou mourir
 - 3 : le joueur attaque quand il appuie sur espace
 - 4 : quand un monstre est à coté d'un joueur, il tape le joueur après un certain delai.

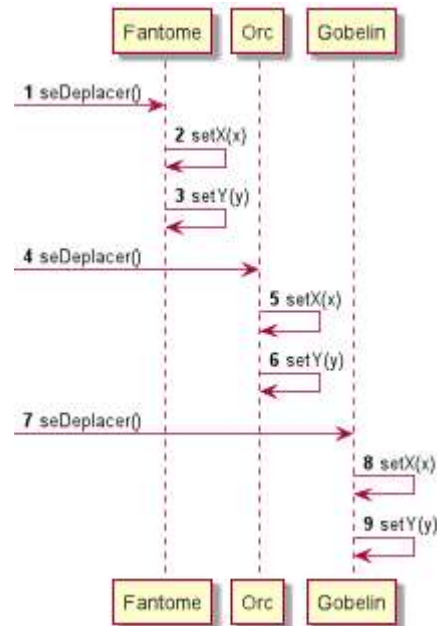


Version 5 :

- [Gabin & Louis] Fonctionnalité 1 : ajout de pièges et de case déclencheur
 - ajout de cases pièges
 - critères de validation :
 - 1 : on ne doit pas voir les pièges du labyrinthe, mais ils doivent etre présents
 - 2 : ils doivent faire des dégats
 - 3 : on doit avoir plusieurs labyrinthes

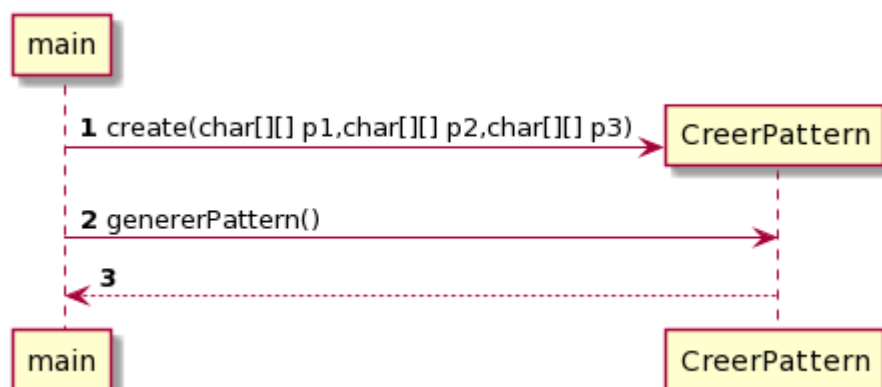


- [Theo & Michel] Fonctionnalité 2 : creation de différents types de monstres (fantôme,orc,gobelin)
 - ajout de type de monstres
 - critères de validation :
 - 1 : il faut pouvoir les créer dans le labyrinthe
 - 2 : il faut les voir sur le terrain
 - 3 : il faut qu'il puisse attaquer et perdre des points de vie
 - 4 : ils ont des attributs différents (fantome : passe à travers les murs, orc : plus de puissance, gobelin : se déplace plus rapidement)



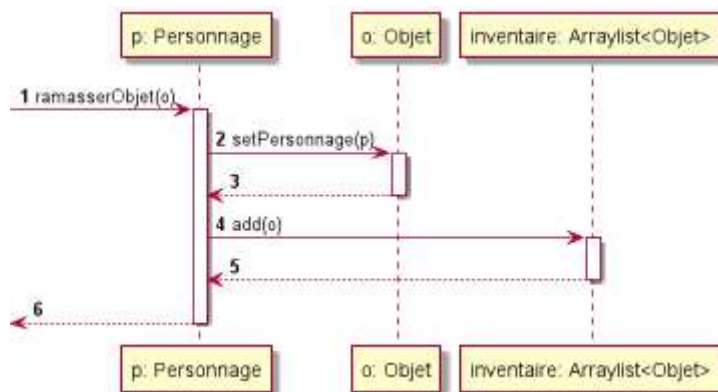
Version 6 :

- [Gabin] Fonctionnalité 1 : Création d'un bon labyrinthe avec un pattern intéressant
 - labyrinthe intéressant à jouer stocké dans le tableau cases[][].
 - critères de validation :
 - 1 : on doit pouvoir choisir parmi plusieurs labyrinthes améliorés
 - 2 : il faut que la totalité du labyrinthe soit accesible



- [Michel & Louis] Fonctionnalité 2 : Implémenter des objets
 - Ajouter un objet amulette qui permet de gagner quand elle est attrapée
 - créer un inventaire simple
 - critères de validation :
 - 1 : l'objet apparaît dans le labyrinthe

- 2 : l'objet peut être stocké dans l'inventaire
- 3 : on doit pouvoir ramasser l'amulette

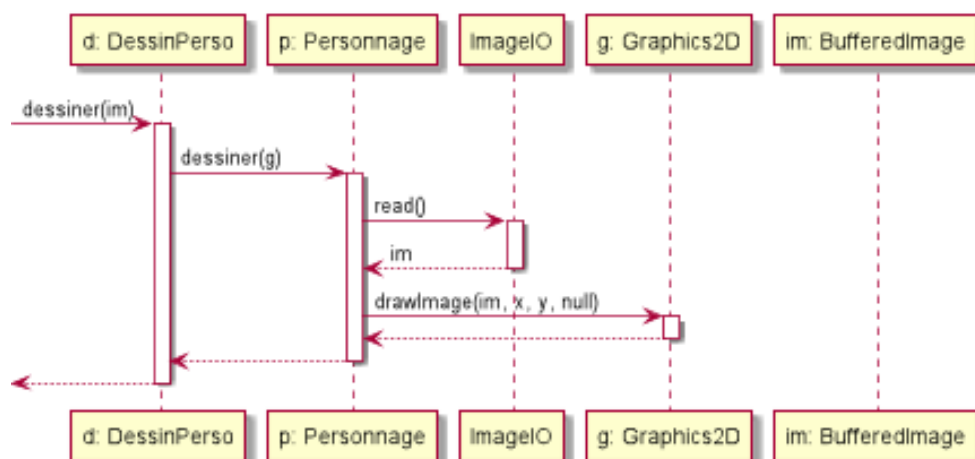


- [Theo] Fonctionnalité 3 : Ajout des sprites

- Ajouter des sprites pour tous les éléments : personnage, monstres, murs, sol, objets, pièges.

- Critères de validation :

- 1 : Chaque objet doit avoir son sprite
- 2 : les sprites doivent être visibles sur le terrain
- 3 : rajouter éventuellement des sprites différents pour montrer les actions (un différent sprite pour attaquer par exemple)



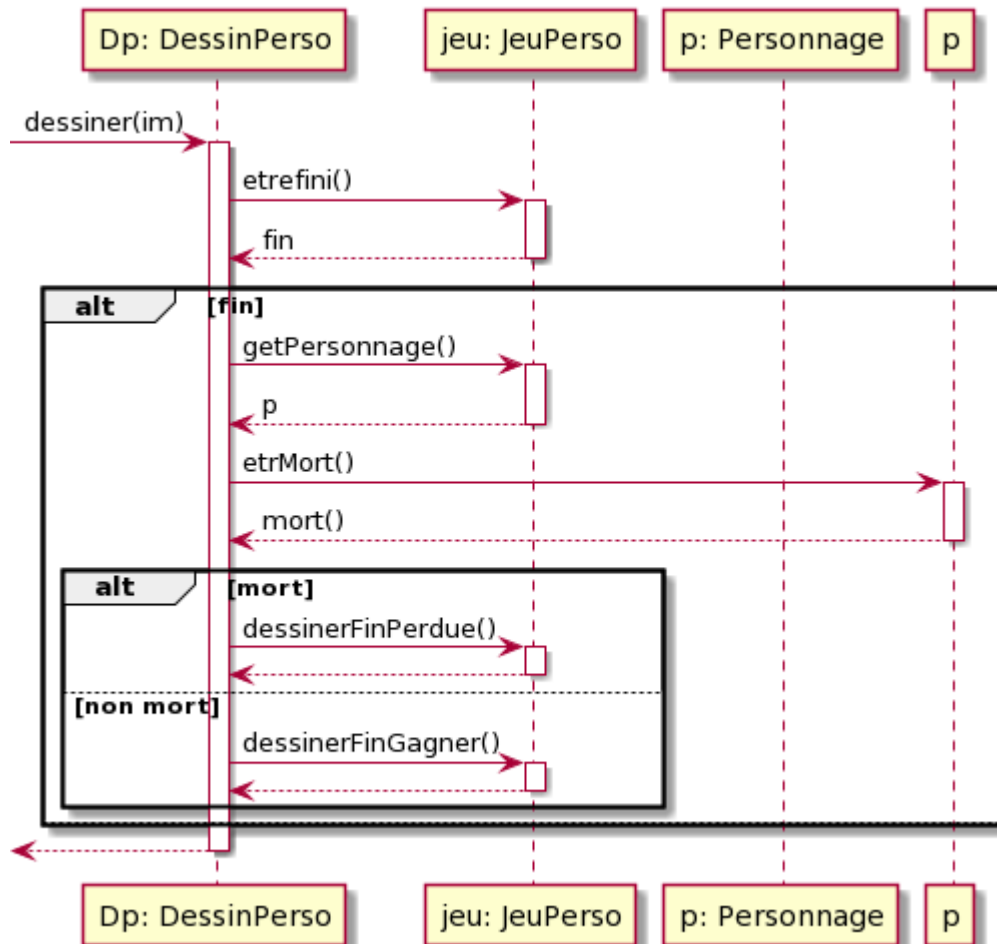
Version 7

- [Louis et Michel] Fonctionnalité 1 : Affichage Fin du jeu

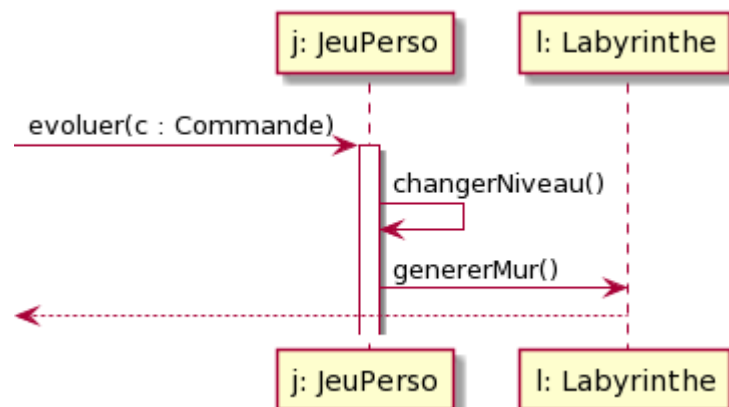
- afficher "fin du jeu" quand le personnage meurt ou quand le personnage récupère l'amulette

- Critères de validation :

- 1 : Texte "fin du jeu" quand le personnage meurt ou quand le personnage récupère l'amulette
- 2 : Le texte ne doit pas apparaître dans d'autres circonstances



- [Gabin] Fonctionnalité 2 : Téléportation entre les labyrinthes
 - le personnage doit changer de niveau quand il récupère l'amulette
 - Critères de validation :
 - 1 : affichage d'une case de téléportation
 - 2 : téléportation quand on est sur la case de téléportation
 - 3 : arrivée dans un autre pattern de labyrinthe



- [Théo] Finitions du projet
 - Dernieres modifications, création des documents de rendu, etc
 - Critères de validation :
 - 1 : ajout de la javadoc manquante dans certaines classes
 - 2 : création du document de rendu
 - 3 : Powerpoint

- 4 : ajout d'éléments graphiques (infos et détails supplémentaires affichés)