

Backlog 1

03/10/2024

Sabrine Mahmood

Gabriel Touloum

Mouna Idrissi Azami

Fatima Ezzahra Wankida

TO DO

- Chercher ce qu'est un contrôleur et un peintre
- Se renseigner sur la bibliothèque GameEngine de Java
- Installer Eclipse, Java, configurer Maven sur nos ordinateurs
- Mettre un menu pour choisir le niveau
- Faire une conception et analyse du projet
- 1^{er} sprint -> Héro

IN PROGRESS :

- Installation des logiciels

Sprint 1 : Initialisation et version texte

- **Tâche 1 : Créer la structure de base du jeu en texte**
 - Description : Développer une version texte simple du jeu, où le héros peut se déplacer.
- **Tâche 2 : Génération de base du labyrinthe**
 - Description : Améliorer la base du labyrinthe que nous avons, où le héros ne peut pas traverser les murs. Créer les cases spéciales : trésors, pièges, magiques, passages.
- **Tâche 3 : Placement aléatoire des monstres**
 - Description : Placer les monstres de manière aléatoire dans le labyrinthe.

Répartition des tâches :

Mouna	Fatima	Gabriel	Sabrine
Tâche 2	Tâche 3	Tâche 1	Tâche 2