

# Conception

## Team7

### Sprint2 :

Répartition des taches

LIM Nicolas : méthode classe plateau

MAGHRAOUI Salma: attribut classe plateau

CONRAD-BRUAT Lucas :classe attaque/héros

MENSURI Resa : Classe monstre/héros

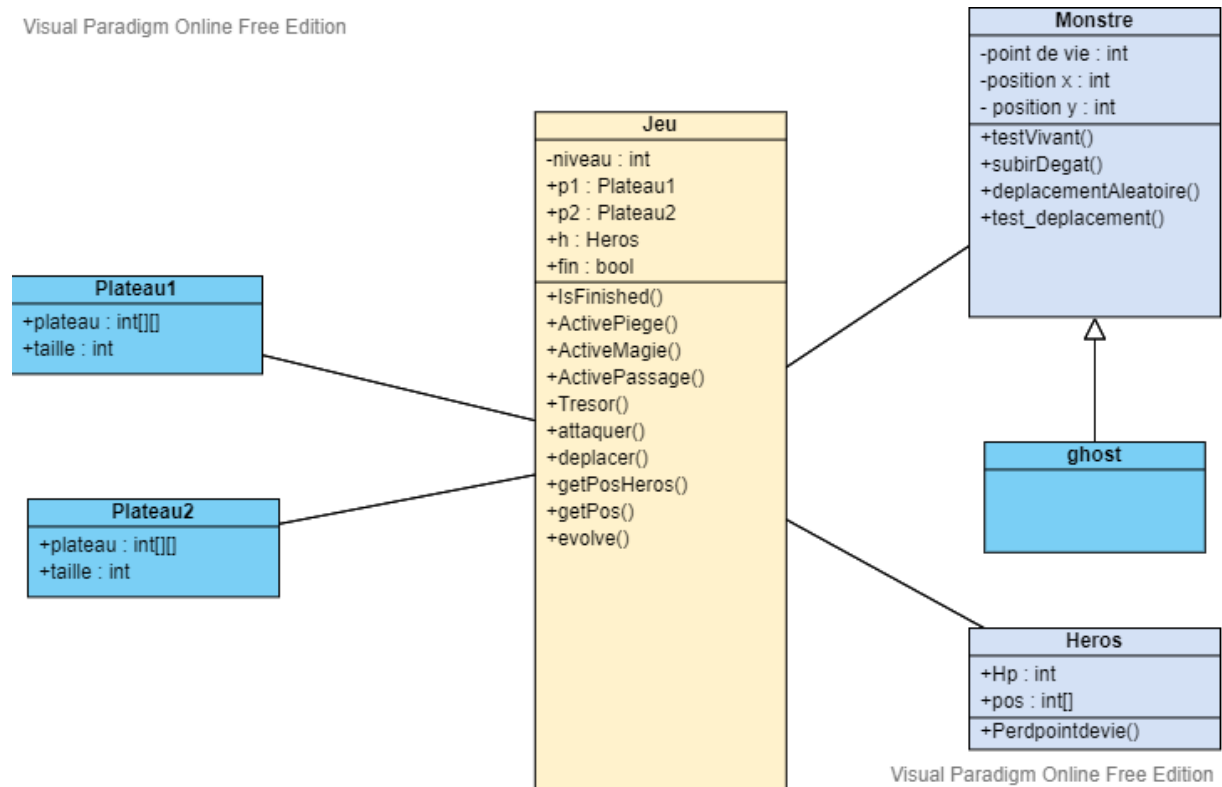
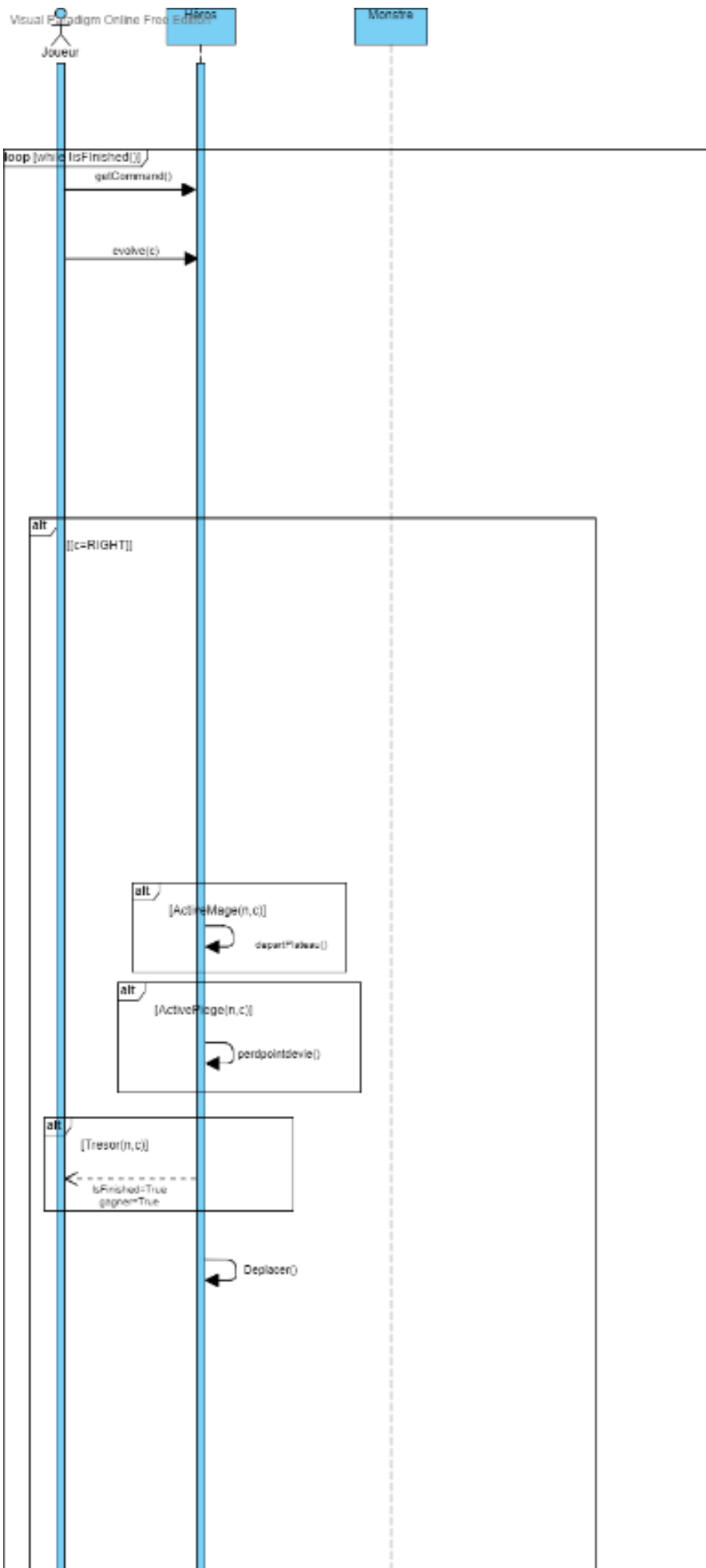
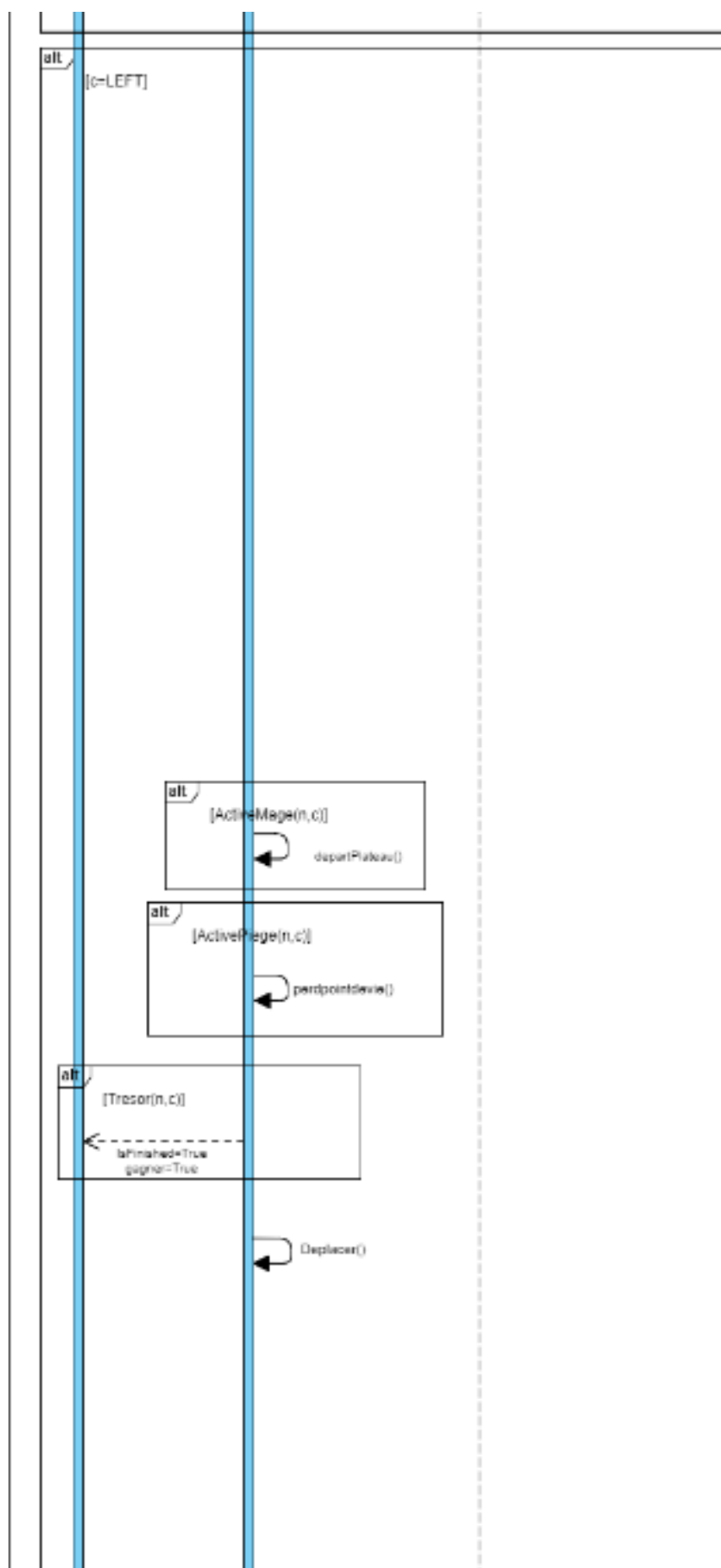
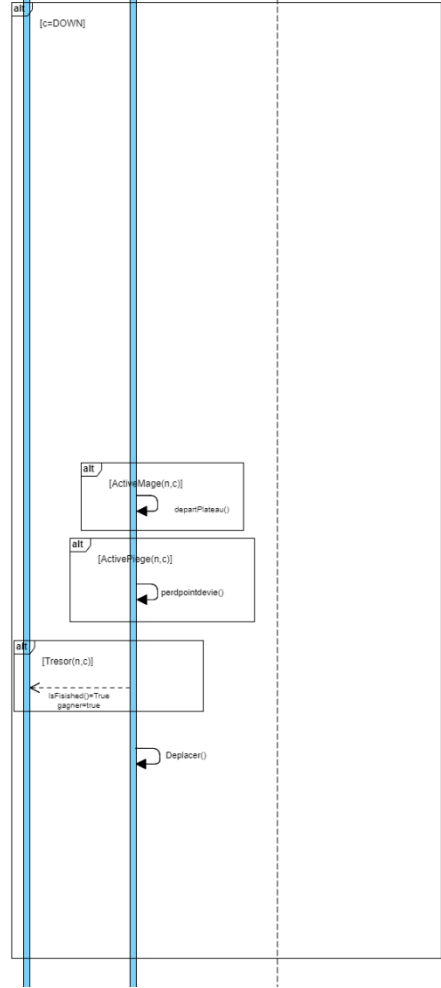
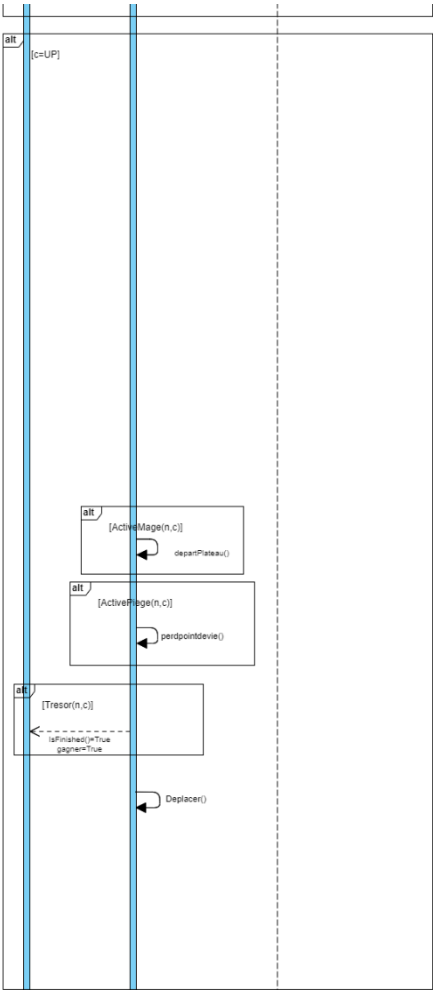


Figure 1 Diagramme de classe Sprint2







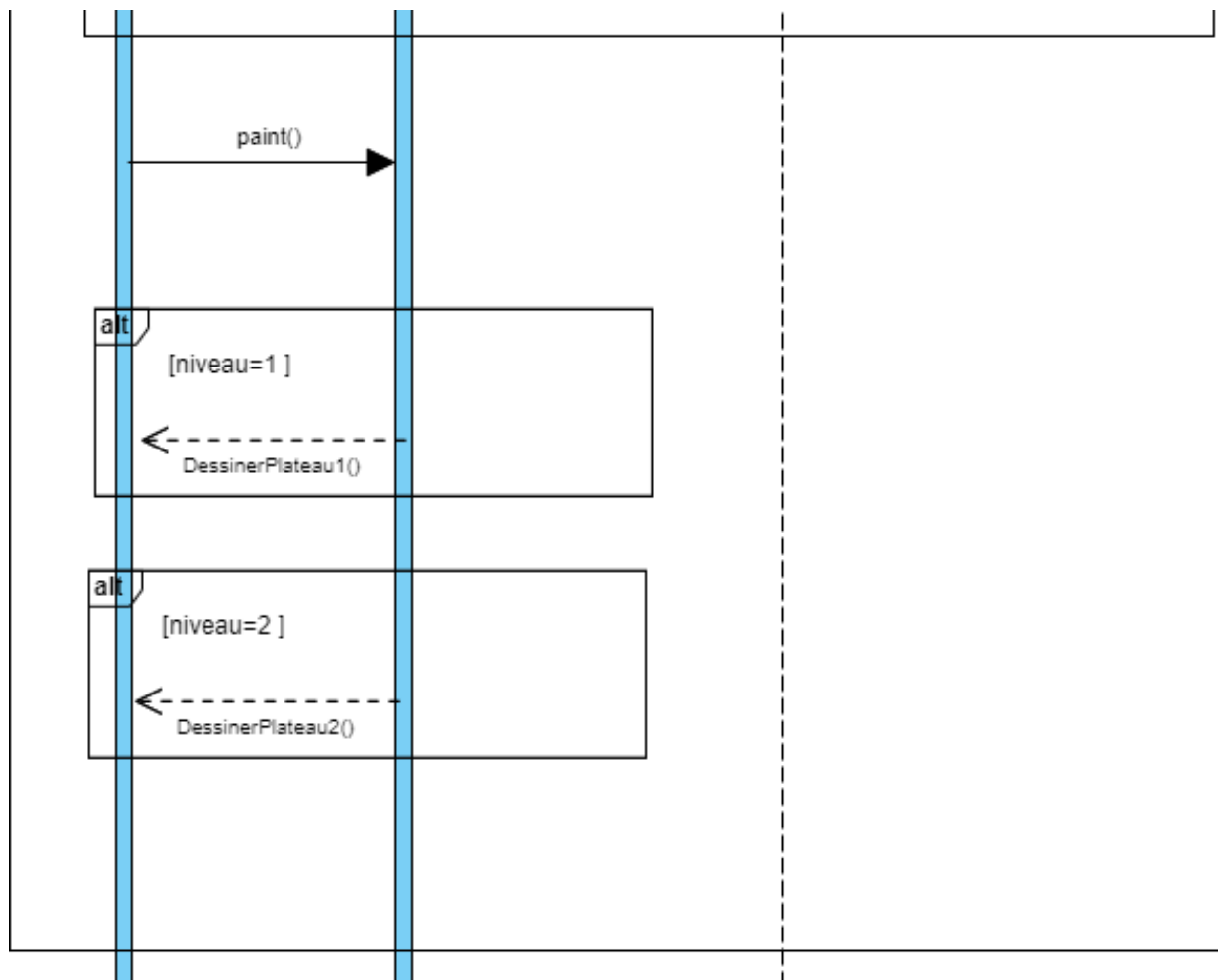


Figure 2 Diagramme de séquence Sprint2

## Sprint 3 :

Répartitions des taches :

Fonction design pour le montre implémentation des images : Lucas

Optimisation de la fonction attaque et modification des pv du héros en fct de difficulté + JUnit  
méthode piège/trésor/magie/passage: Resa

ajout de 2 nouveaux plateaux trésor dans 1 et 3 pour difficulté 1 et 2+ mettre icone du héros (au lieu du cercle en rose) + fichier labyrinthe et diagramme de classe du sprint2 : Salma

Ajout de difficulté + ajouter un fond d'écran diagramme de séquence et de classe +JUnit  
deplacerHeros : Nicolas

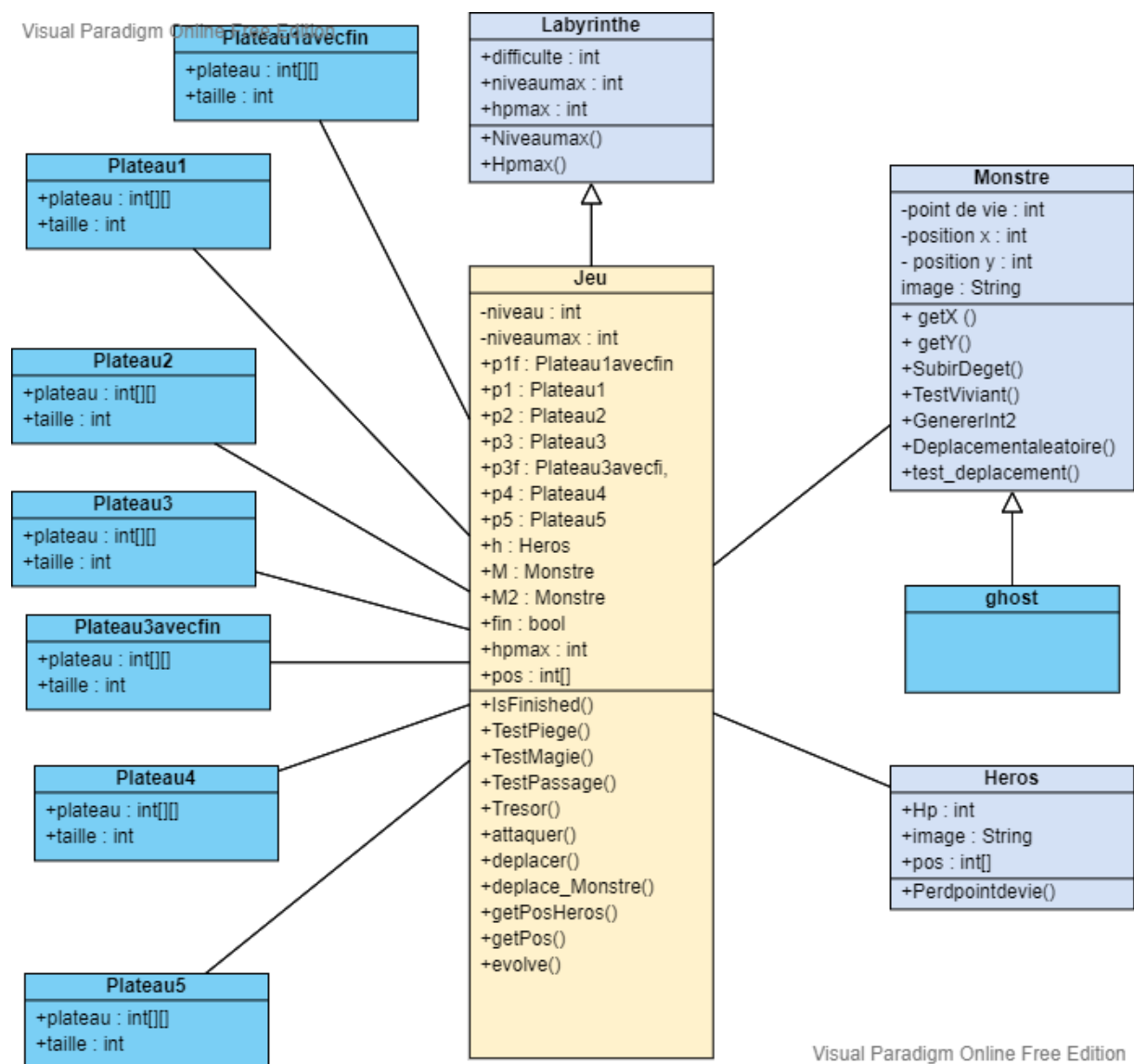
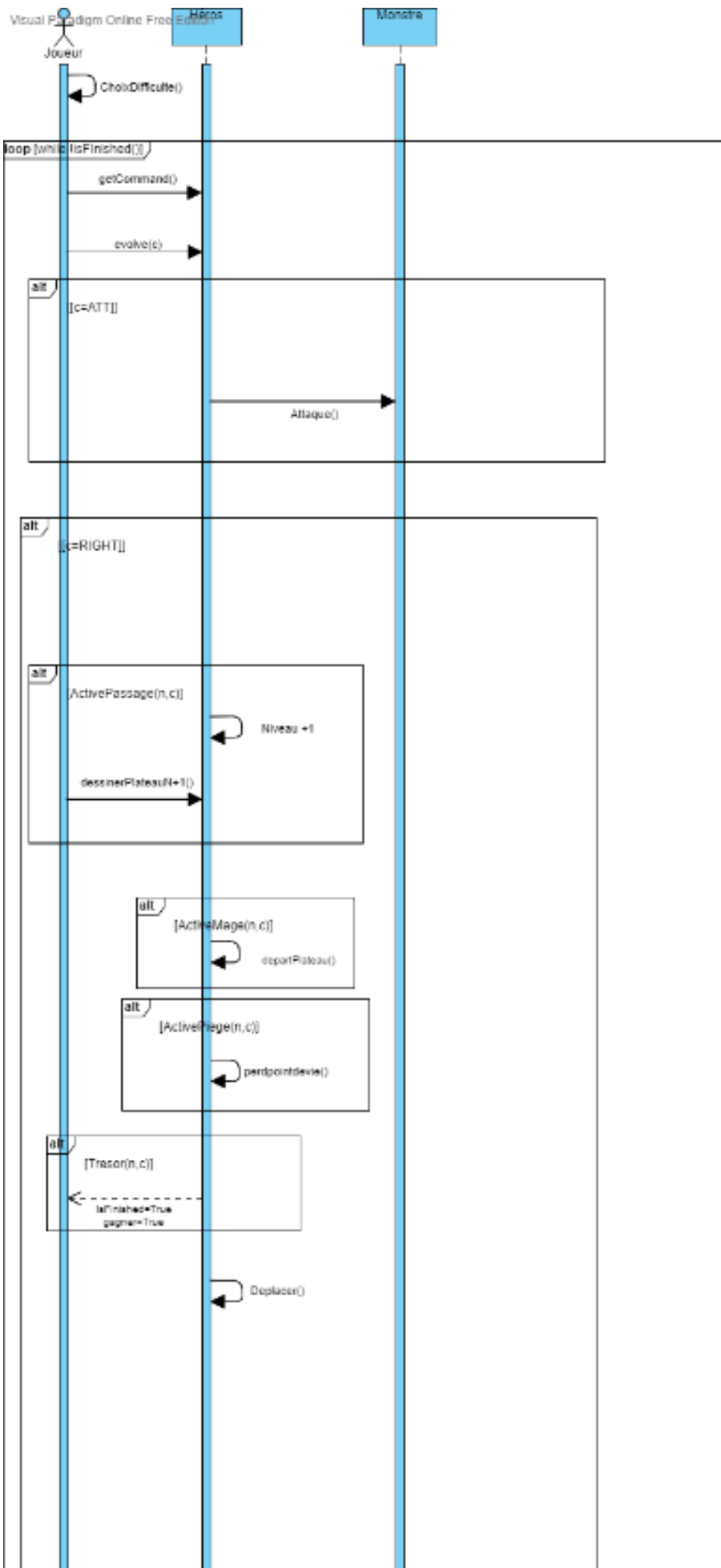


Figure 3 Diagramme de classe Sprint3



alt

[c=LEFT]

alt

[ActivePassage(n,c)]

Niveau +1

dessinerPlateau(n+1())

alt

[ActiveMaze(n,c)]

departPlateau()

alt

[ActivePillage(n,c)]

perdreIndicevie()

alt

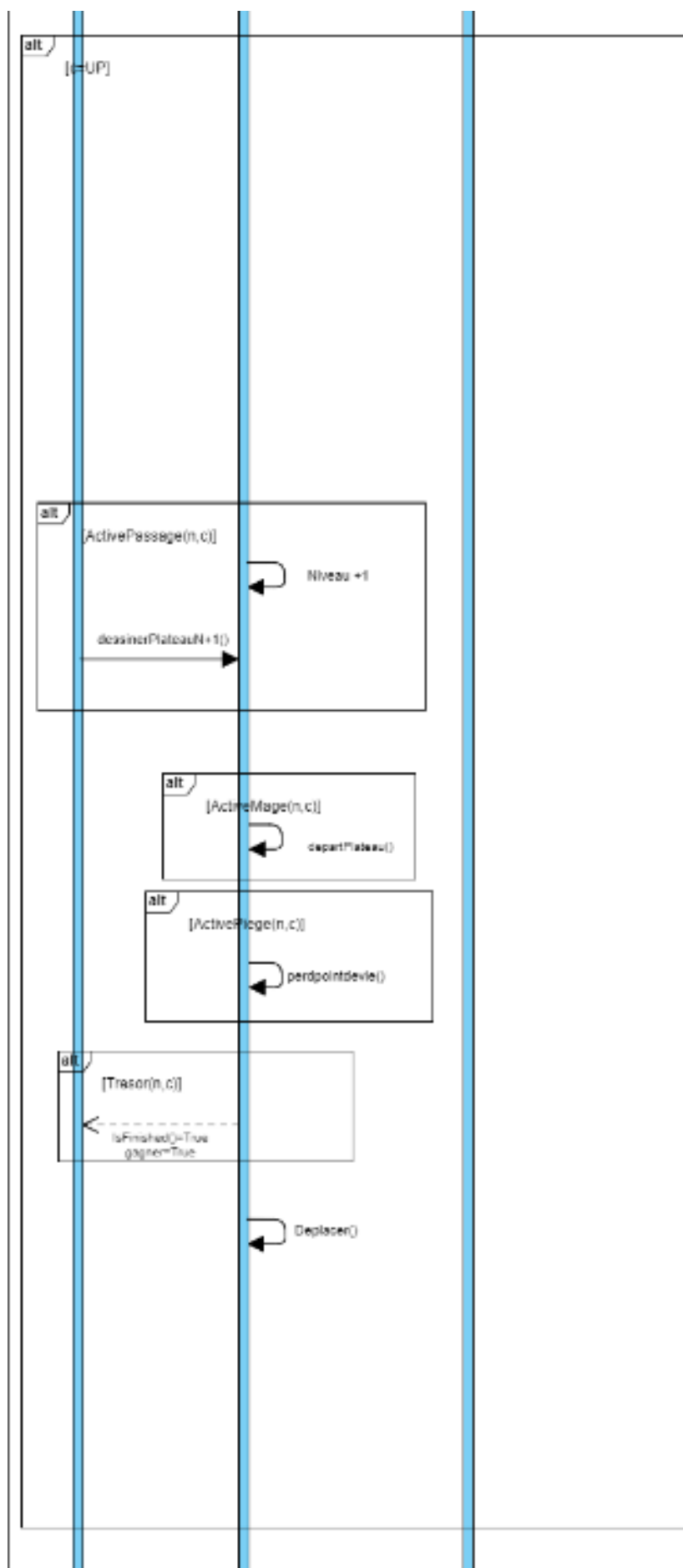
[Tresor(n,c)]

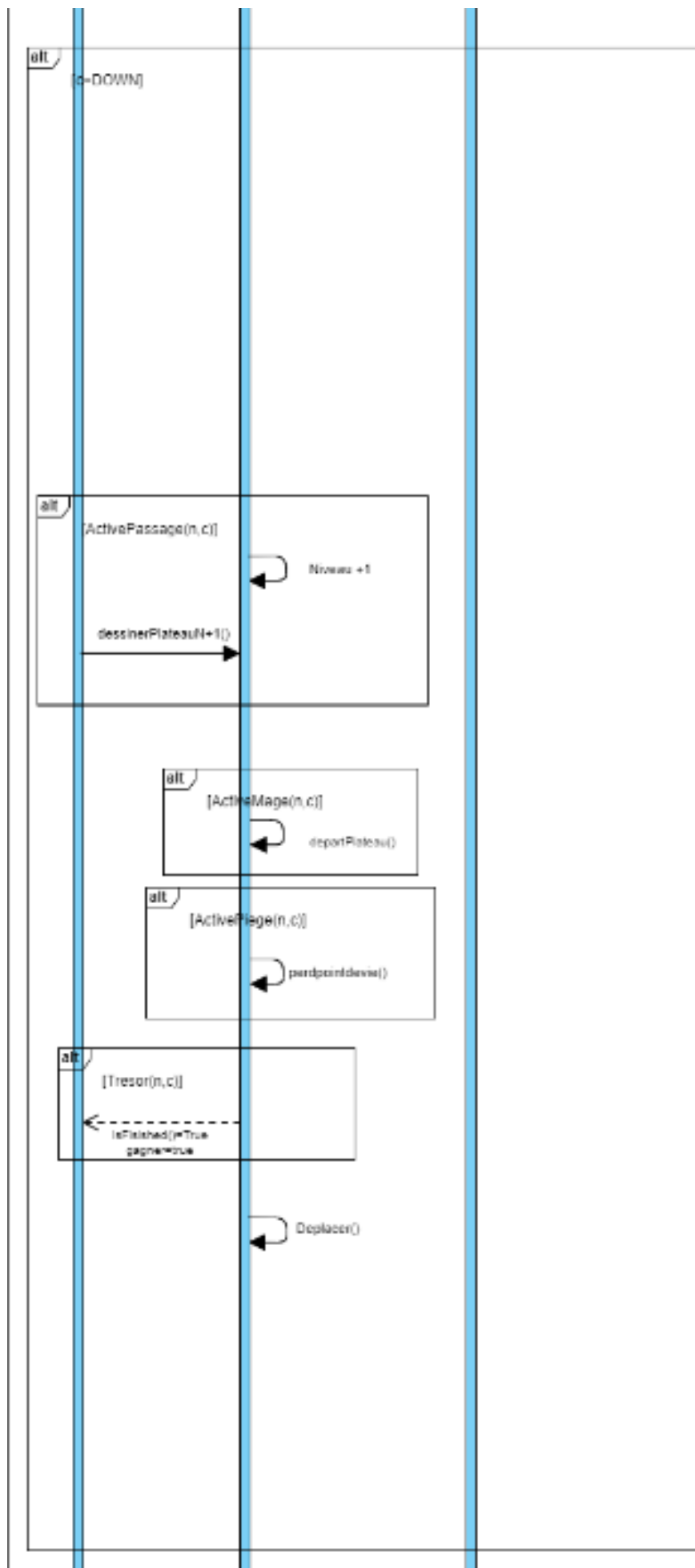
!bFinished=True  
gagner=True

Deplacer()

alt







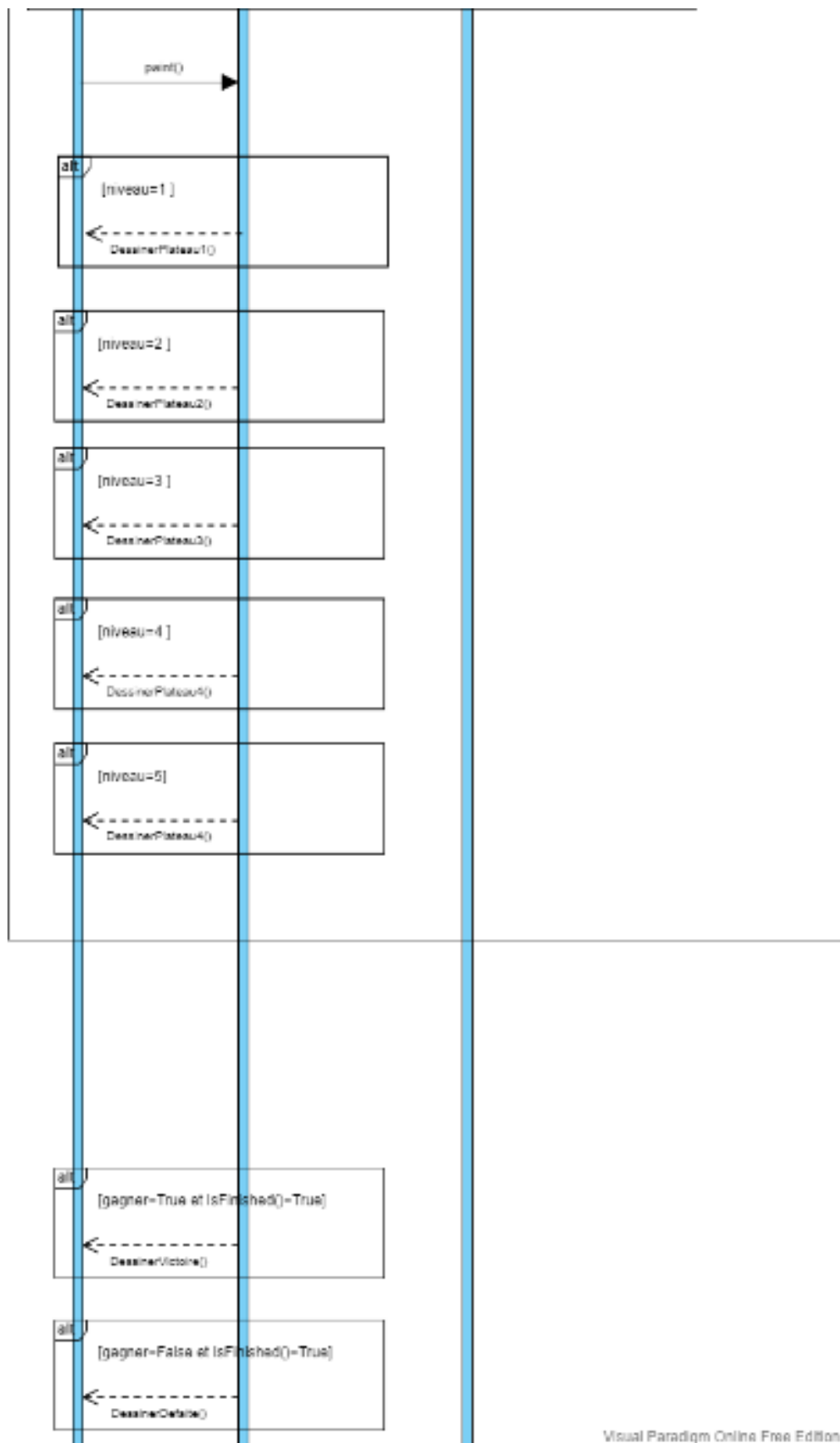


Figure 4 Diagramme de séquence Sprint3

## Sprint4 / Sprint Final :

Répartitions des taches :

Salma : Labyrinthe en fichier + amélioration de l'interface graphique

Lucas : Finition des monstres et mettre des images sur tout les objets/murs

Resa : Test JUnit

Nicolas : Finition du jeu (Game over) + ajout de page de bienvenue + aide les autres

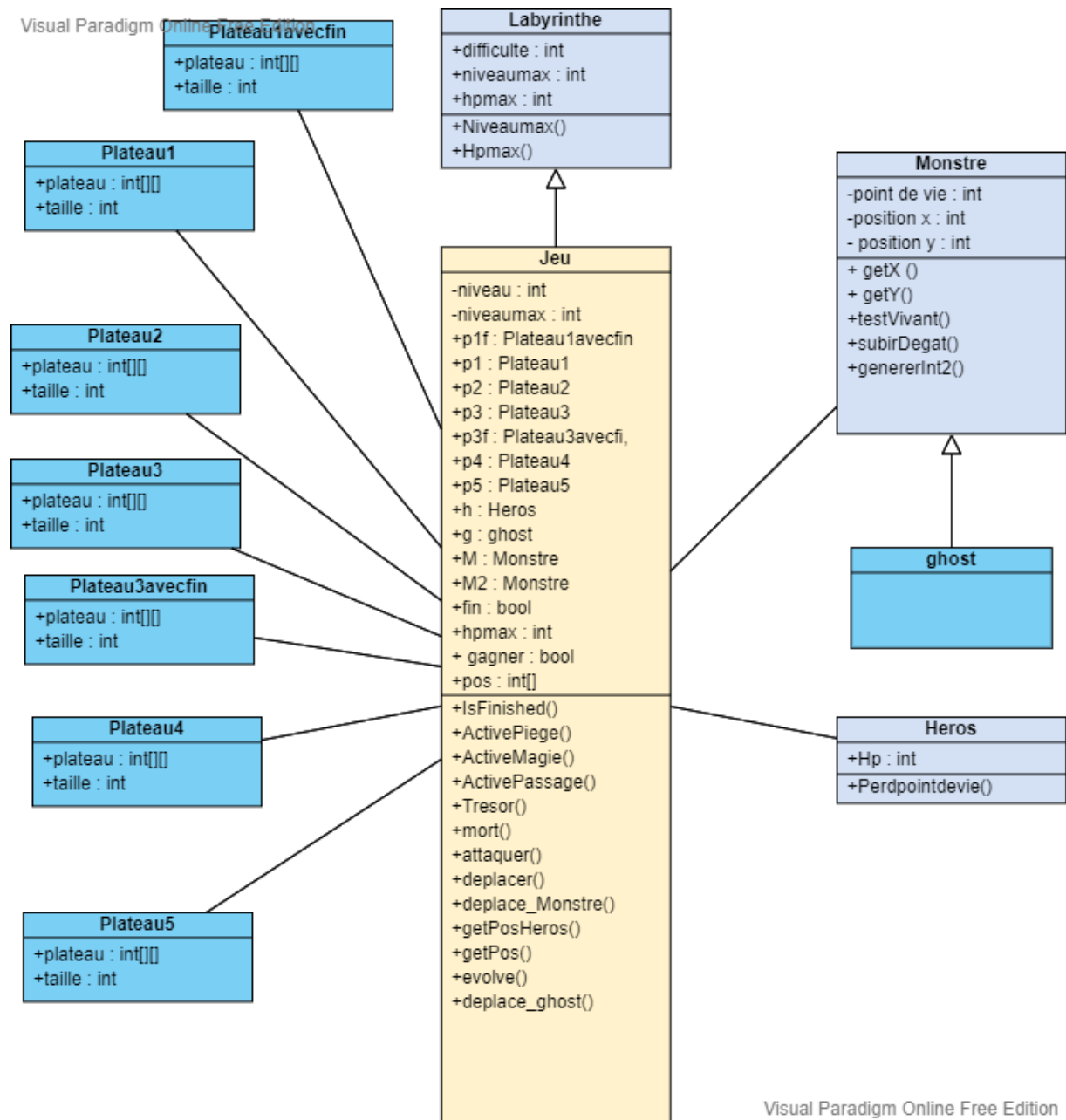
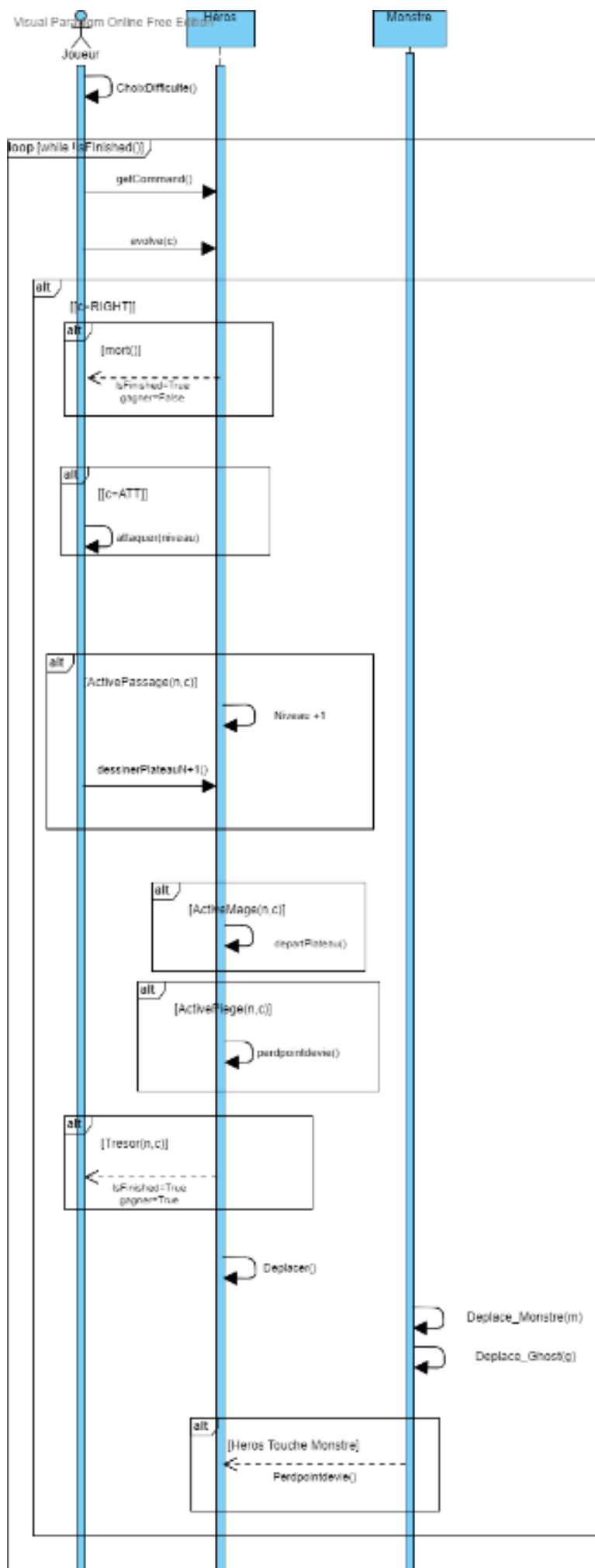
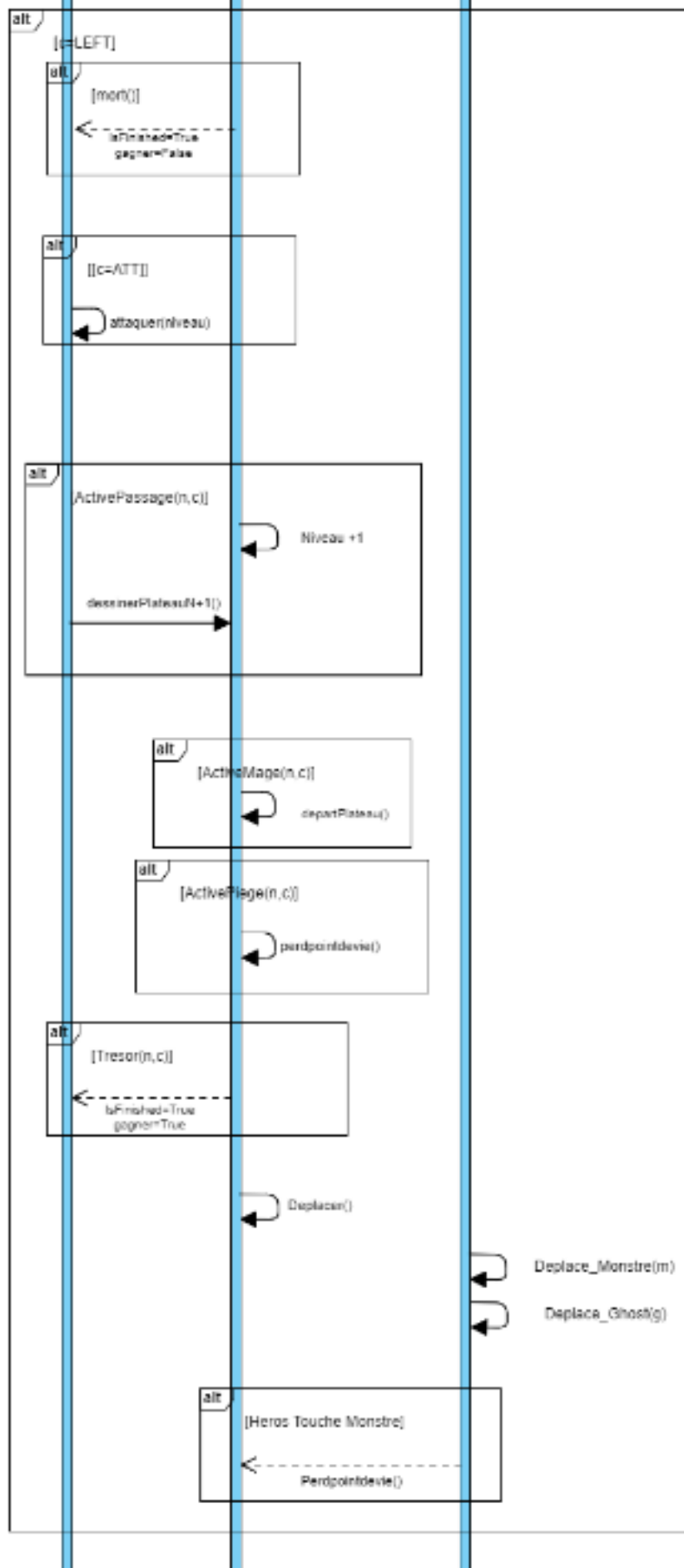
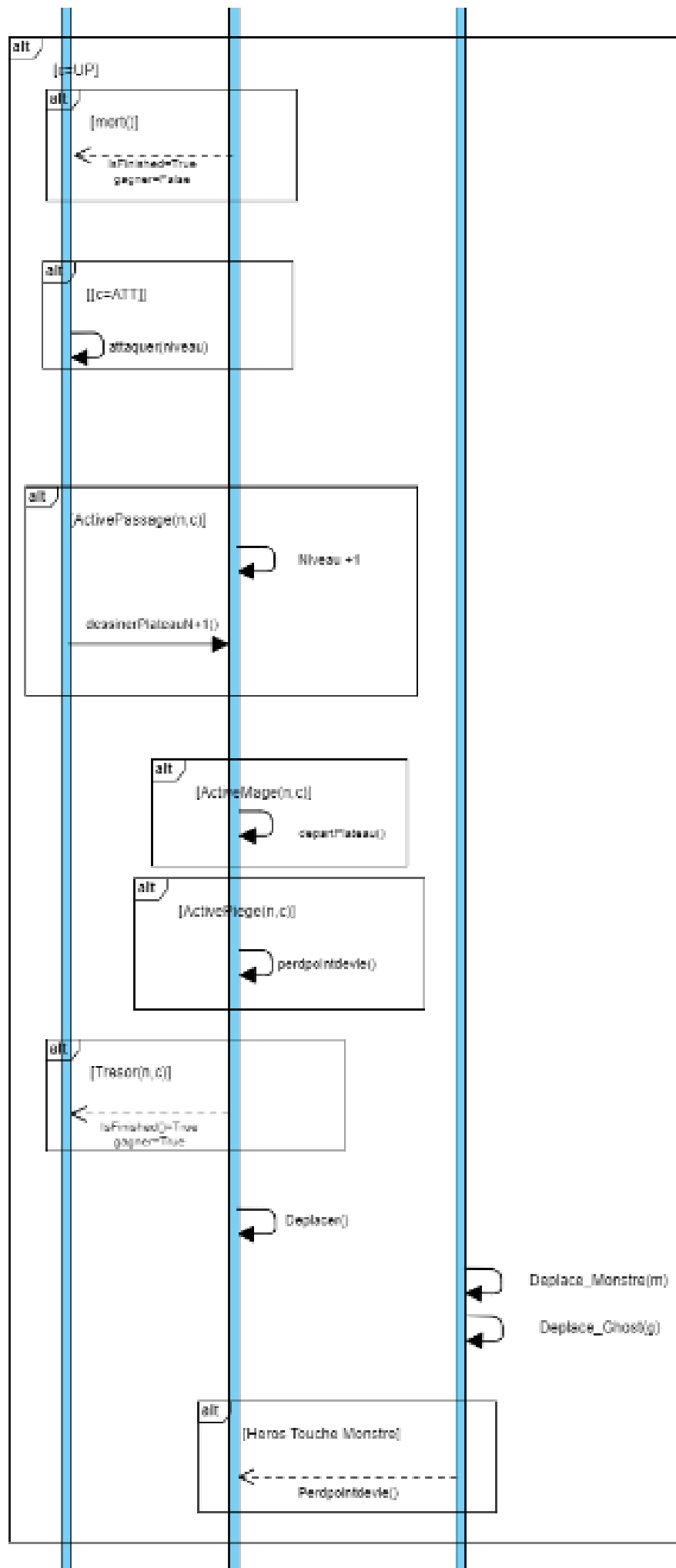
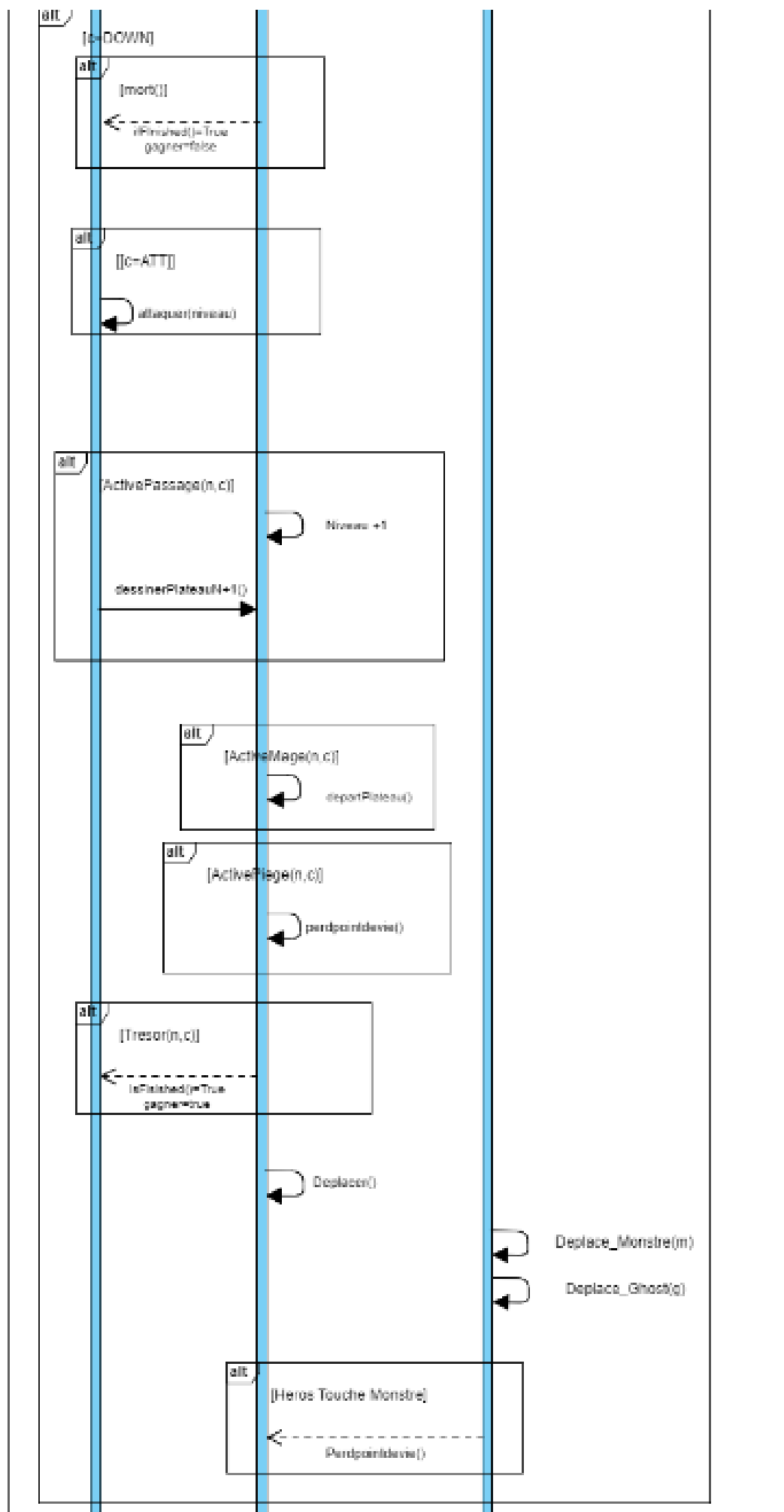


Figure 5 Diagramme de classe final











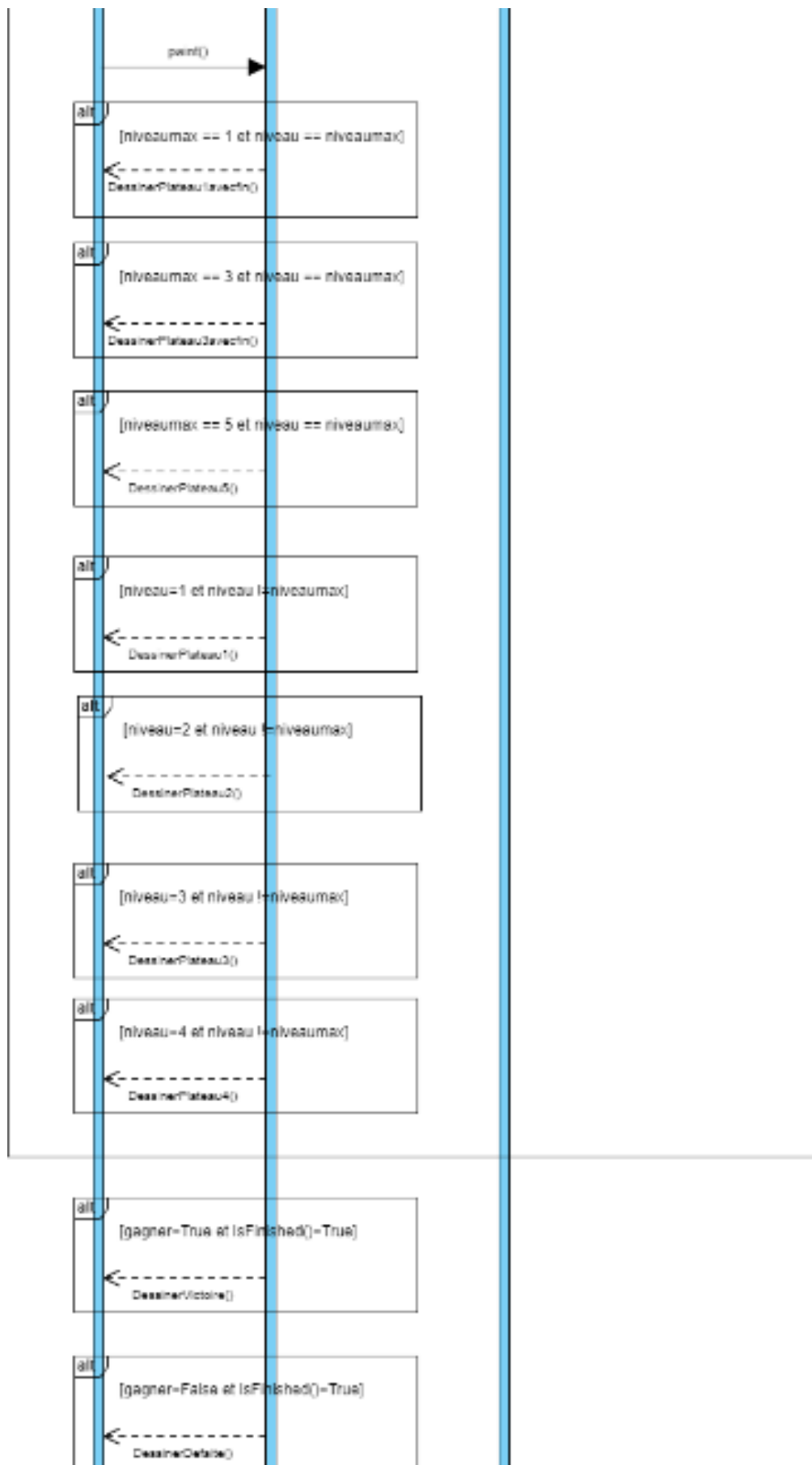


Figure 6 Diagramme de séquence final

## Fonctionnalités implémentés :

Jeu :

- Isfinished()
- ActivePiege()
- ActiveMagie()
- ActivePassage()
- Tresor()
- Attaquer()
- Déplacer()
- getPosHeros()
- getPos()
- evolve()

Monstre :

- testVivant()
- subirDegat()
- DeplacementAleatoire()
- Test\_deplacement()

Héros :

- PerdPointdeVie()

Fonctionnalités général utilisable dans le jeu :

- Le joueur peut choisir la difficulté du jeu : 1, 2 ou 3.
- Le joueur peut attaquer avec la touche A
- Le joueur peut bouger vers la droite avec la touche D
- Le joueur peut bouger vers la gauche avec la touche Q
- Le joueur peut bouger vers la gauche avec la touche Z
- Le joueur peut bouger vers la gauche avec la touche S