

# Pacrangers

---

## Maven

- cd Play
- mvn clean package
- mvn exec:./Play:./target/Play-0.0.1-SNAPSHOT.jar

ou

- java -cp Play-0.0.1-SNAPSHOT.jar model.Gamelauncher

Voici le lien du trello:

<https://trello.com/invite/b/L4ejJ8j6/ATTI8e6561382562a368fb4783ec437f6c09932DF13D/acl>

## Sprint 2

- ☒ Création d'une fenêtre de jeux
- ☒ Première version de l'interface
- ☒ Implementation du gameLOOP
- ☒ Déplacement du perso principale plus son animation

### Sprint review

Les objectifs du sprints ont été atteints, l'interface ainsi que le personnage principale donnent une idée claire sur le thème du jeux.

### Sprint retrospective

Malgré le bon fonctionnement du jeux il faut encore implémenter élément essentiel aux jeux tel que la collision des ennemis ainsi que des points de vies. Afin de créer une réel experience de jeux.

---

## Sprint 3

- ☒ Déplacement des monstres dans l'interface et dans les quatre sens. (Nada)
- ☒ Les drapeaux colorées pop aléatoirement dans l'interface . (Amal)
- ☒ Le personnage principal dispose de trois vies.(Hamza)
- ☒ Le Monstre tue le personnage principal.(Abdellahi)

### Sprint review

Toutes les taches ont été faites avec l'amélioration de l'interface et le changement de de la direction de l'image du perso principale quand il se deplace a droite ou a gauche; le jeux a été lancé plusieurs fois pour vérifier que les ennemis et les drapeaux s'affichent effectivement en aléatoire.

## Sprint retrospective

En plus des fonctionnalité du prochain sprint il va falloir améliorer la fenetre de debut de jeux pour l'embellire et mieux mettre en valeurs ses caractéristiques.

## Sprint 4

- ☒ Le joueur saisie son pseudonyme .(Nada)
- ☒ Affichage des 3 derniers meilleurs scores .(Nada)
- ☒ Lorsque le personnage principal consomme la boule colorée, il est doté d'un délai limité pour éliminer le monstre.(Amal-Hamza)
- ☒ Après un délai , le personnage redevient vulnérable a tout type de monstre .(Amal)
- ☒ Lorsque le personnage principal mange la boule colorée, un marquage de la boule mangée apparaitet le marquage disparaît après un délai.(Abdullahi)
- ☒ Le score est évalué en se basant sur le temps que le personnage principal met pour tuer tous les monstres.(Hamza)