

# BackLog Sprint 3

Fonctionnalités pour le sprint 3 :

- Visuels : Cases magiques après activation affichage pour indiquer sur quoi on a marché.
- Attaque du joueur : le joueur choisit dans une direction où lancer le projectile. (Flèches directionnelles ou IJKL) (Multi commande)
- Si le projectile touche un mur il est stoppé, si le projectile touche un monstre le monstre est tué.
- Un monstre tué donne du score au joueur.
- Monstres « intelligent » avec A\* entre le monstre et le joueur.
- Nouveau type de monstres :
  - Ghost (Peut traverser les murs)
  - Runner (Fonce qu'en ligne droite et change de direction quand il touche un mur)
- Nouvelle case :
  - Dynamite : les 9 cases autour de l'actionneur explosent (1 de dégâts aux entités pour toute les cases qui explosent)
- Palmarès de score qui apparait dans le menu pause et en fin de partie (Les 3 meilleurs scores sans noms).
- Petit détail : prise en charge des claviers QWERTY (10min).

(Temps implémentation + temps tests)

Visuels cases (2h)

Attaque Joueur : projectile + logique (2h + 2h)

Monstre intelligents a\* (2h + 1h)

Nouveaux types de monstres (GHOST, RUNNER) (1h30 + (45min + 45min))

Nouvelle case (DYNAMITE) (1h + 1h)

Palmarès score (1h + 1h)

Temps total estimé :16 heures

Maxime (4h)

Thibault (3h45)

Aude (3h45)

Diana (4h30)

Notice fichiers texte :

- 0 : vide
- 1 : Wall
- 2 : Escalier
- X : Emplacement joueur (Unique)
- Y : Emplacement première apparition monstre
- G : Emplacement première apparition fantôme
- R : Emplacement première apparition runner
- M : Emplacement apparition monstre case piège
- B : Emplacement apparition coffre bonus
- Case magiques :
  - o H : Gain de point de vie
  - o T : Gain de temps
  - o C : Déclencheur apparition coffre bonus
- Case pièges :
  - o D : Perte de point de vie
  - o S : Déclencheur apparition nouveau monstre
  - o E : Dynamite
- P : Case de téléportation (2 maximum, si une seule alors case vide)