

# Rapport de groupe

## Rappel du sujet:

Notre équipe souhaite réaliser un RPG en 2D, avec des combats en tour par tour.

## Principales fonctionnalités :

### Déplacement :

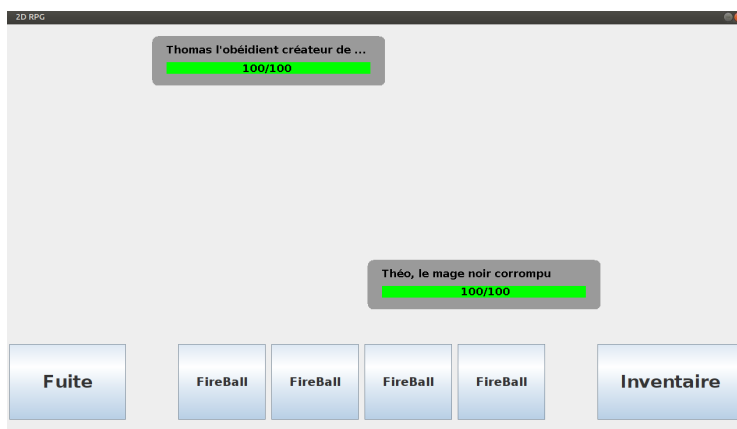
Depuis la dernière itération, nous avons grandement avancé dans le code du jeu. Nous pouvons notamment afficher l'interface du jeu et déplacer un personnage sur une carte avec des mouvements simples (vers le haut, le bas, la droite et la gauche).



Pour cela nous avons dû créer un fond sur lequel un personnage puisse se déplacer, mais aussi des contrôles pour se déplacer. Nous avons aussi ajouté un fond musical lorsque le jeu est lancé grâce à différentes classes (AudioClip.java, AudioPlayer.java, MusicClip.java...)

### Combats :

De plus, nous avons créé une première interface pour les différents combats qui auront lieu durant l'aventure :



On peut voir les différentes options disponibles durant les combats : les 4 capacités différentes, l'inventaire pour utiliser des objets ou la fuite pour éviter un combat.

Pour que ces combats puissent avoir lieux, nous avons dû créer d'autres classes :

- Une classe pour chaque sort (nous n'avons pour l'instant que Fireball.java, Lifesteal.java, Armorshred.java et Zap.java).
- Une classe Enemy.java pour les ennemis nous permettant d'avoir accès à leur stats (vie, compétences, nom...).
- Une classe Statistics.java pour avoir accès aux statistiques du joueur (vie, armure, compétences...).
- Une classe BattlePanel.java pour afficher l'interface de combat.
- Une classe BattleMode.java pour

## **Quêtes :**

Nous avons aussi avancé le système de quêtes en implémentant plusieurs types de quêtes :

- Les quêtes de type combat (avec la classe Killing.java) où le joueur doit affronter plusieurs ennemis
- Les quêtes de type récolte (avec la classe Gathering.java) durant lesquelles le joueur doit récolter plusieurs matériaux.
- Les quêtes principales (avec la classe Principale.java) permettant de faire avancer l'histoire du jeu.

## **Menu principal :**

Enfin, nous avons développé un menu principal pour notre jeu, à partir duquel le joueur pourra choisir de débiter une aventure ou de continuer une partie précédente.

## **Diagramme de classe :**

Nous avons complété au fur et à mesure notre diagramme UML en ajoutant les classes principales permettant de comprendre l'architecture de notre application :

<https://app.creately.com/d/e2zus9a8P9q/view>

## **Principaux choix de conceptions :**

Nous avons décidé de créer en priorité les aspects les plus importants d'un jeu, sans les développer trop en détail afin d'avoir une base solide et de pouvoir montrer au client toutes les fonctionnalités auxquelles il aura accès. Par exemple, nous n'avons créé que quelques compétences sans rentrer trop dans le détail pour avoir une idée générale de leurs effets.