

SAÉ 2.01

Fonctionnalités version 1 :

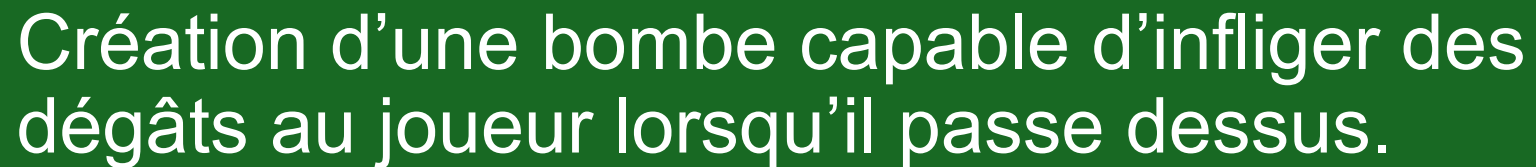
Ajout de monstres immobiles capable d'infliger des dégâts lorsque le joueur passe dessus.

A horizontal orange rounded rectangle with a light pink arrow pointing downwards from its right side.

Ajout de point de vie au joueur et aux monstres.

A horizontal green rounded rectangle with a light grey arrow pointing downwards from its right side.

Création d'une bombe capable d'infliger des dégâts au joueur lorsqu'il passe dessus.

A horizontal dark green rounded rectangle.

Fonctionnalités version 2 :

Le joueur peut attaquer les monstres lorsqu'ils sont autour de lui, ceci se produit lorsqu'on appuie sur la barre espace.

Mort des monstres, les monstres peuvent mourir lorsqu'ils n'ont plus de vie, c'est-à-dire qu'ils disparaissent du jeu.

Fin du jeu quand le héros meurt, lorsque le héros n'a plus de vie à cause de l'attaque des monstres, dans ce cas le jeu se ferme.

Fin du jeu lorsque tous les monstres sont morts, ceci se produit lorsque le joueur a réussi à tuer tous les monstres, dans le même cas pour l'autre fin du jeu la fenêtre se ferme.

Fonctionnalités version 3 :

Les monstres peuvent désormais se déplacer aléatoirement. À chaque déplacement du joueur les monstres se déplacent.

Ajout d'un bouclier qui permet de doubler la vie du personnage.

Faire en sorte que la bombe créée lors de la version disparaisse et qu'il y ait un délais avant qu'elle explose.

Fonctionnalités version 4 :

Finir l'ajout du bouclier (le faire apparaître à l'écran, le faire disparaître lorsque le joueur le récupère).

Revoir la conception du code car nous ne sommes pas partis dans la bonne direction directement.

Diagramme de classe final

