


Spécification du sprint

- effectuer un squelette du projet
- choisir la librairie graphique → SDL2
- choisir les textures souhaitées (à faire valider par le groupe)
- choisir la manière de générer les cartes (txt ou CSV? Graphe?)
- effectuer le diagramme de classes :
 - Classes :
 - Entité (interface ?)
 - Entité <- Personnage
 - Entité <- Monstre
 - Monde
 - Carte
 - Niveau
 - Jeu (classe principale)
 - Obstacle (interface ?)
 - Obstacle <- Mur
 - Packages :
 - game (package qui contient les classes liées au jeu)
 - game.entities
 - game_engine (package qui contient les classes liées à l'API SDL2)
- Se mettre d'accord sur la possibilité de faire un jeu différent de celui dans le sujet de TP (Bomberman?autre?)
- Lister les situations possibles (exceptions : joueur-vide, joueur-mur, joueur-ennemi...)

Légende répartition :

-  Justine
-  Camille
-  Florian
-  Paul-Antoine
-  Ensemble