



Anna BRUEL - David BUI - Quentin FAURE
Edwin NIOGRET - Florian POPEK - 赵子龙 (Zilong ZHAO)

Le contrat

- * Gestion du If then Else



- * Pointeur sous forme de téléporteur



- * Boucles for et while avec break



Le contrat

- * Coffres (concept objet)



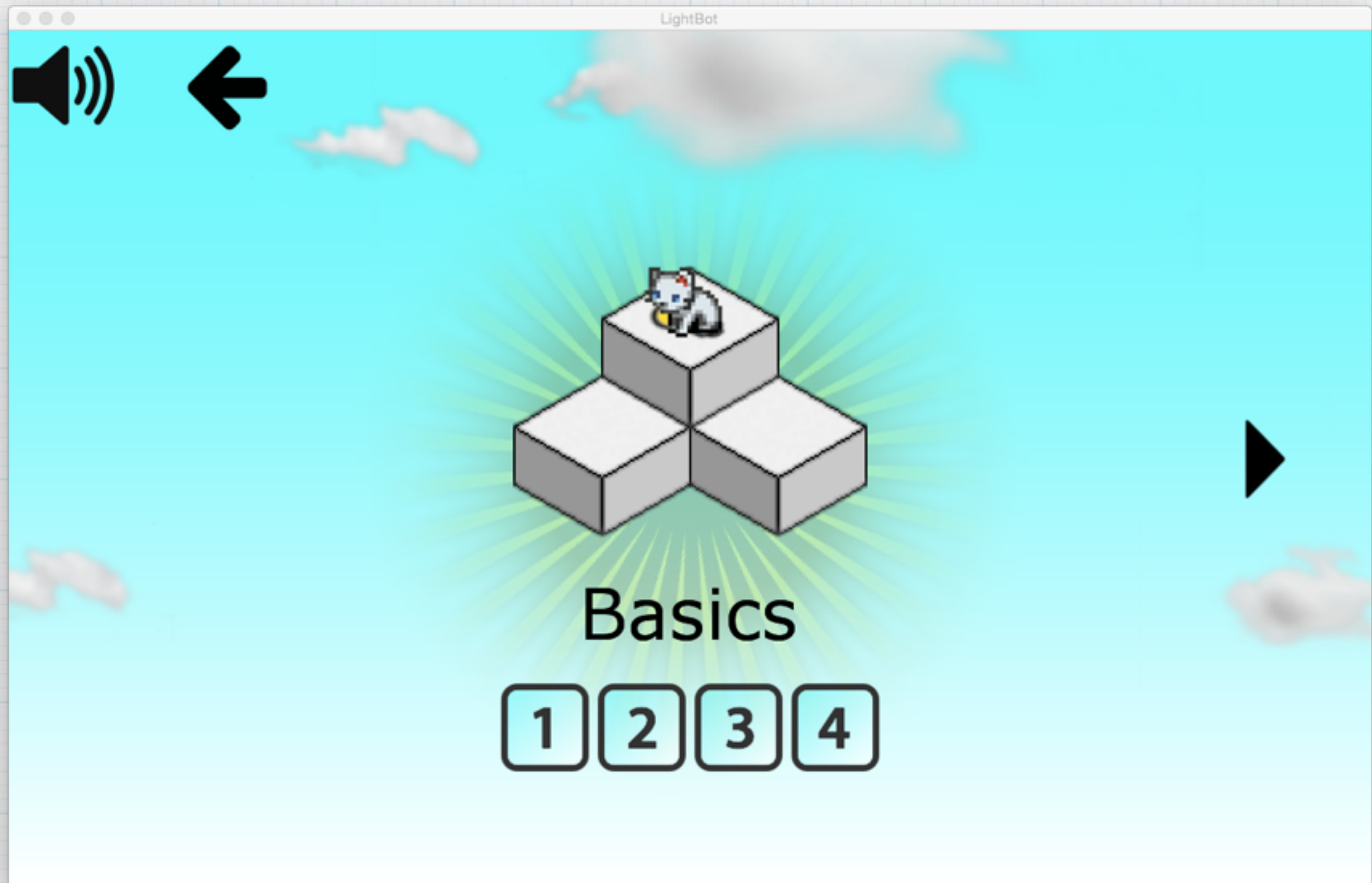
- * Fork et gestion de plusieurs personnages



- * Scoring avancé (étoiles) : nombre actions exécutées



Interface utilisateur

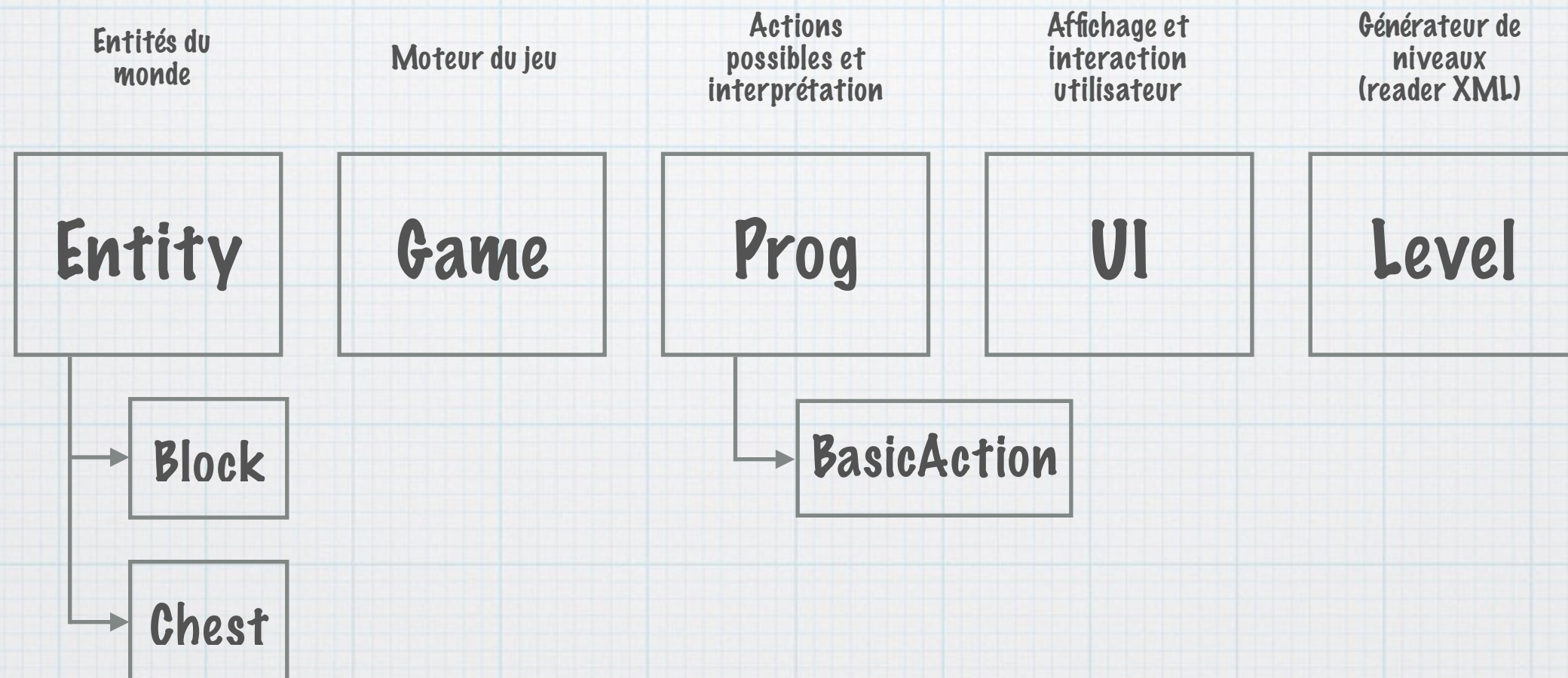


Interface utilisateur



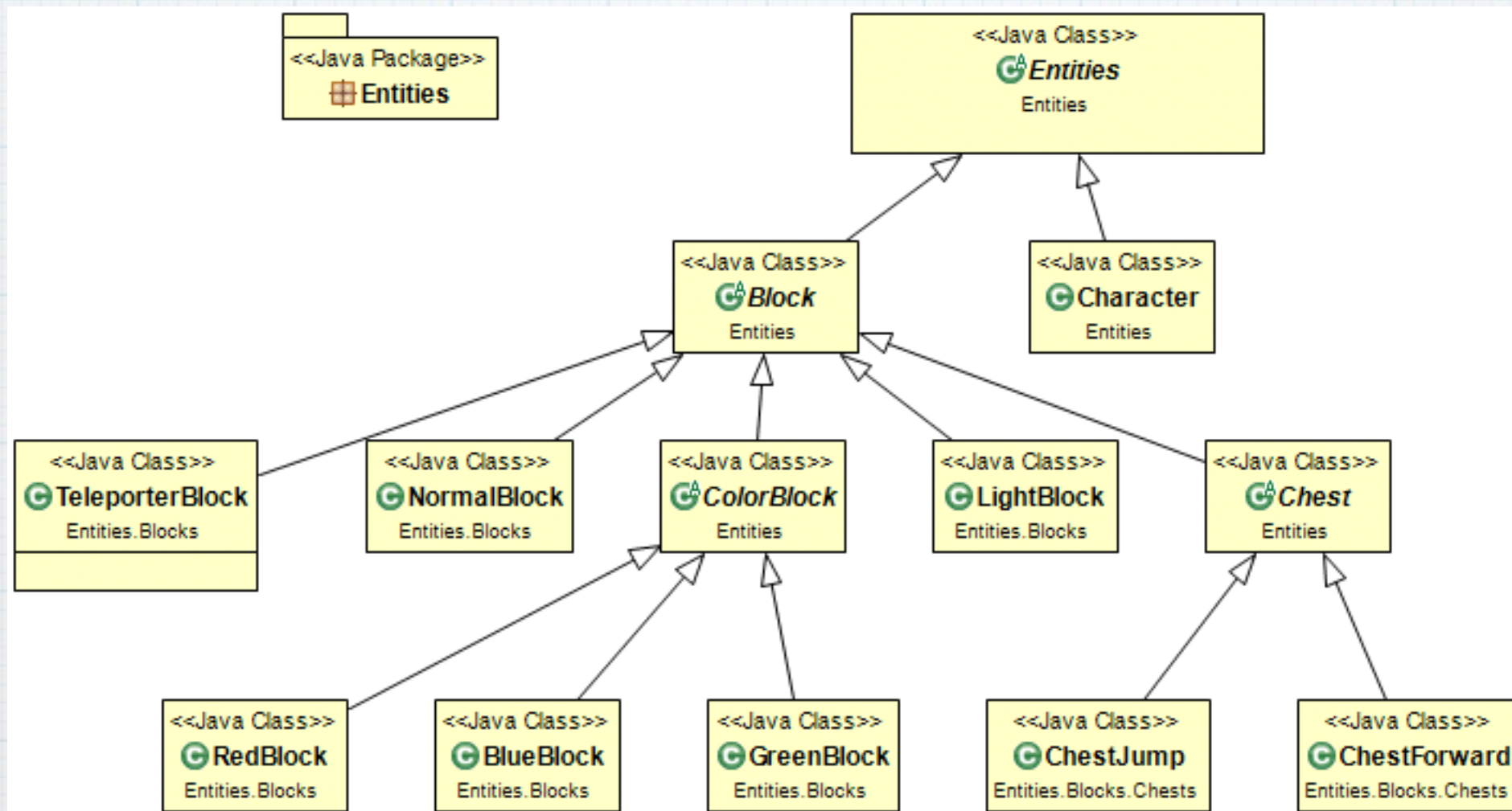
Organisation du code

* Répartition en différents packages :



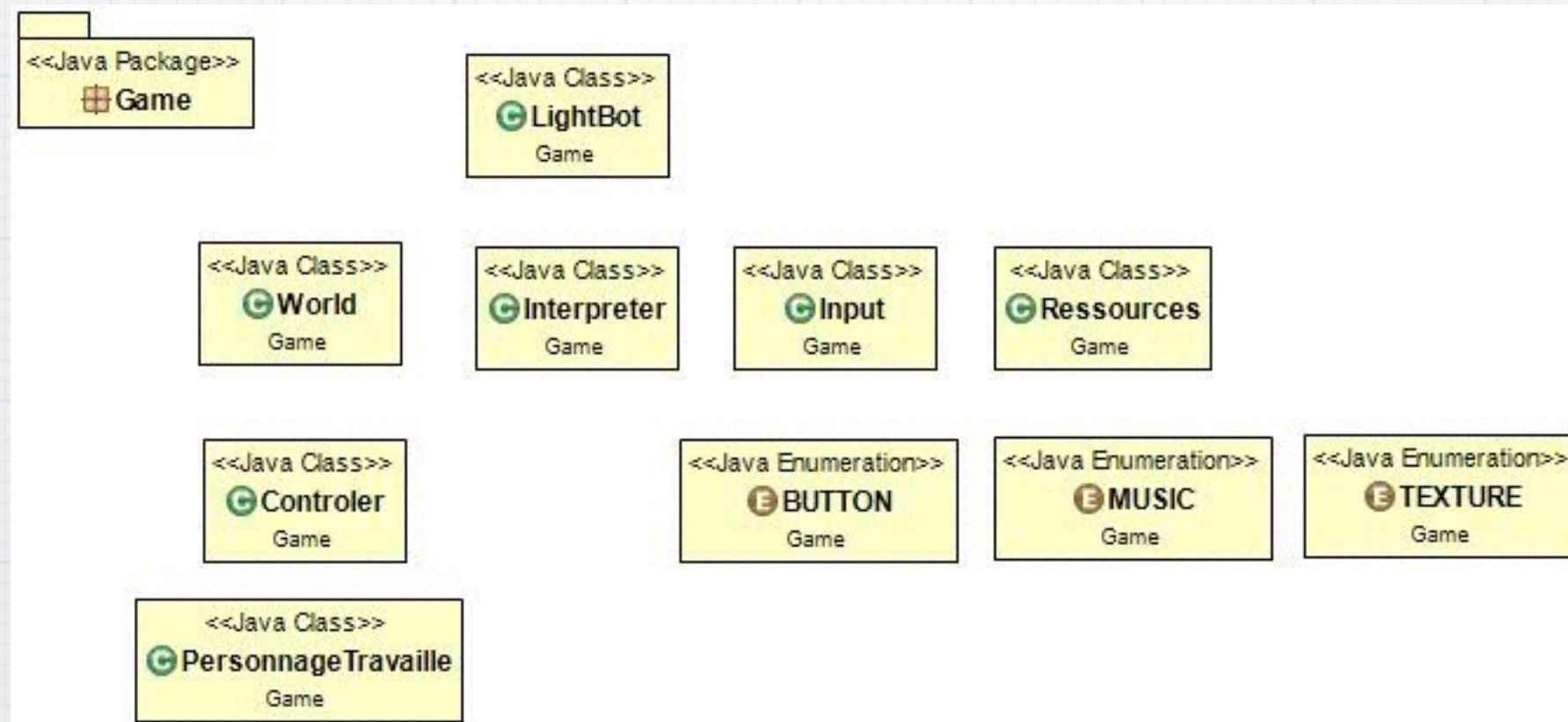
Hierarchie des classes

Entities



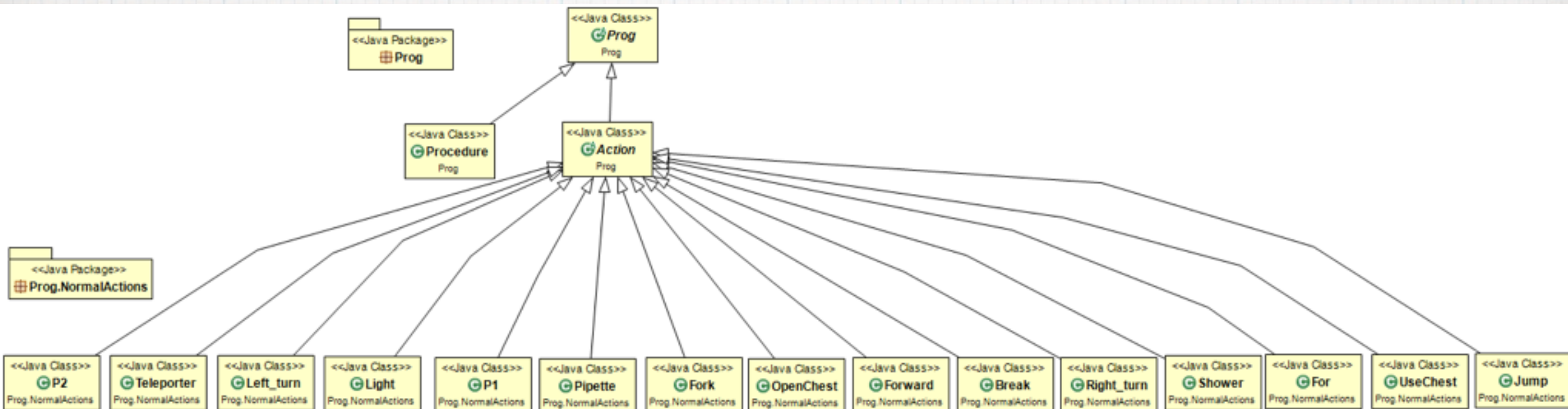
Hiérarchie des classes

Game



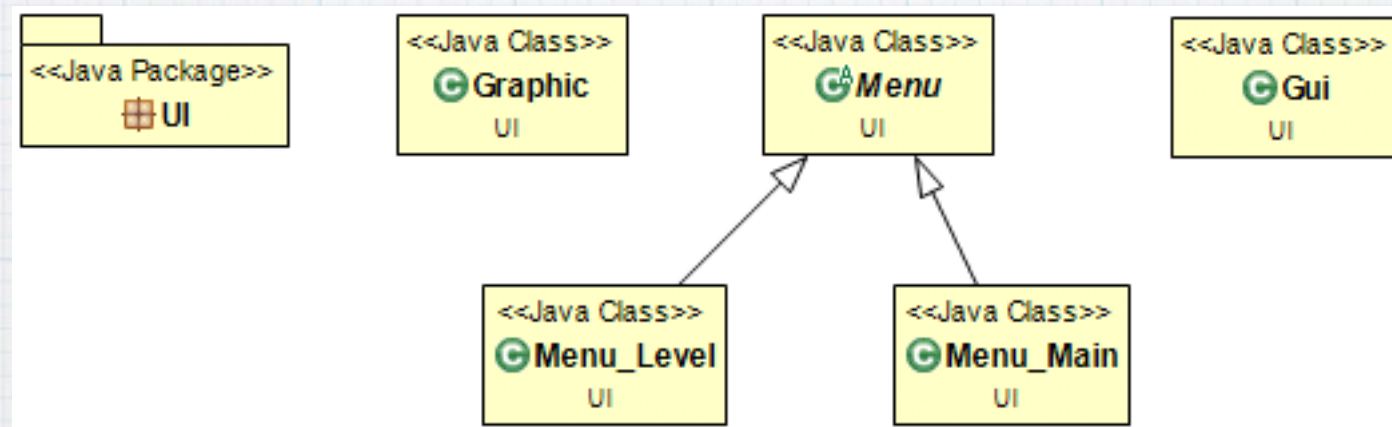
Hiérarchie des classes

Prog



Hiérarchie des classes

VI



Difficultés rencontrées

- * Gestion du groupe
- * Conception
- * Fonctionnalités avancées

Répartition des tâches

- * Interface graphique (Florian, Zilong & Anna)
- * XML (Quentin & Anna)
- * Level design (Anna & David)
- * Moteur de jeu (Edwin, Quentin & David)
- * Présentations (Quentin)

Bilan du projet

- * Nouvelles compétences :
 - * Bibliothèque graphique (JSFML)
 - * Manipulation XML (JDOM)
 - * Objet Class : création d'objets à partir de leur nom
 - * Conception

Bilan du projet

- * À revoir :

- * Architecture (MVC)

- * Meilleure gestion d'équipe



Extensions du jeu

Nouveaux blocs

- * Hériter de « Block »
- * Implémenter « perform » : méthode interaction personnage / bloc

Extensions du jeu

Nouvelles actions

- * Hériter de « Actions »
- * Implémenter « execute » : utilisation de l'action par le personnage

Extensions du jeu

Nouveaux niveaux

- * À créer en XML
- * Grammaire DTD à respecter
- * Blocs / actions = nom de sa classe