

NOM, Prénom : JOMA'A Ainji

Groupe : AB02

## **Itération 2 du projet long :**

Pour cette itération j'ai continué à développer la classe JeuEcran(que j'avais écrite dans l'itération1) et j'ai écrit les classes combatMonstre et missile.

A partir de ces classes on peut maintenant :

- Obtenir un affichage graphique.
- Faire avancer le personnage dans les 4 sens avec les touches S,Z,Q et D
- Lorsque le personnage se déplace il change de forme (marche, recule...)
- Les collisions sont gérées entre le personnage et les objets.
- Lorsque le personnage arrive à une certaine distance du monstre qui est dans la salle le code nous envoie directement vers une interface de combat entre le monstre et le personnage.
- Dans l'interface de combat, le personnage peut tirer des missiles sur le monstre en utilisant la touche espace.
- A chaque fois que le personnage tire la barre de vie diminue.
- Lorsqu'il n'y a plus de points de vie le monstre meurt.

Pour éviter les problèmes de Merge sur Git tous ces fichiers sont pour l'instant sur la branche Ainji.