

NOM, Prénom : JOMA'A Ainji

Groupe : AB02

Itération 3 du projet long :

Durant ce projet, pour les itérations 1,2 et 3 je me suis principalement chargée de mettre en place les fonctionnalités suivantes :

- 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...)
- Le personnage ne peut plus sortir de l'écran, lorsqu'il arrive aux bords il est bloqué.
- 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. (deuxième version améliorée dans laquelle les points de vie du monstre diminuent lorsque le missile le touche par quand il est envoyé).
- Mise en place d'une barre de vie pour le monstre
- Lorsqu'il n'y'a plus de points de vie le monstre meurt et un écran victoire est affiché.

De plus, j'ai aidé Nicolai à relier différentes parties du projet, notamment le fait de pouvoir passer d'une salle à l'autre grâce aux portes.

Je me suis également chargée de créer la majorité des images qui ont été utilisées dans ce projet.