

Analyse et Conception Logiciel

Sprint 2 Conception

Codetonnix

Benoît HOLZER
Thiebaud MARBACH
Gaëtan PELTE
Bryan VIRTE

Backlogs :

Sprint 1:

Mise en place de l'interface graphique

Déplacement du héros

Tests unitaires

Sprint 2:

Mise en place d'un labyrinthe basique aléatoire

Gestion des contacts avec les murs

Tests unitaires

Sprint 3:

Ajout des cases spéciales avec effets

Ajout des monstres et des fantômes

Tests unitaires

Sprint 4:

Gestion des combats

Ajout d'un pathfinding pour les monstres

Tests unitaires

Sprint 5:

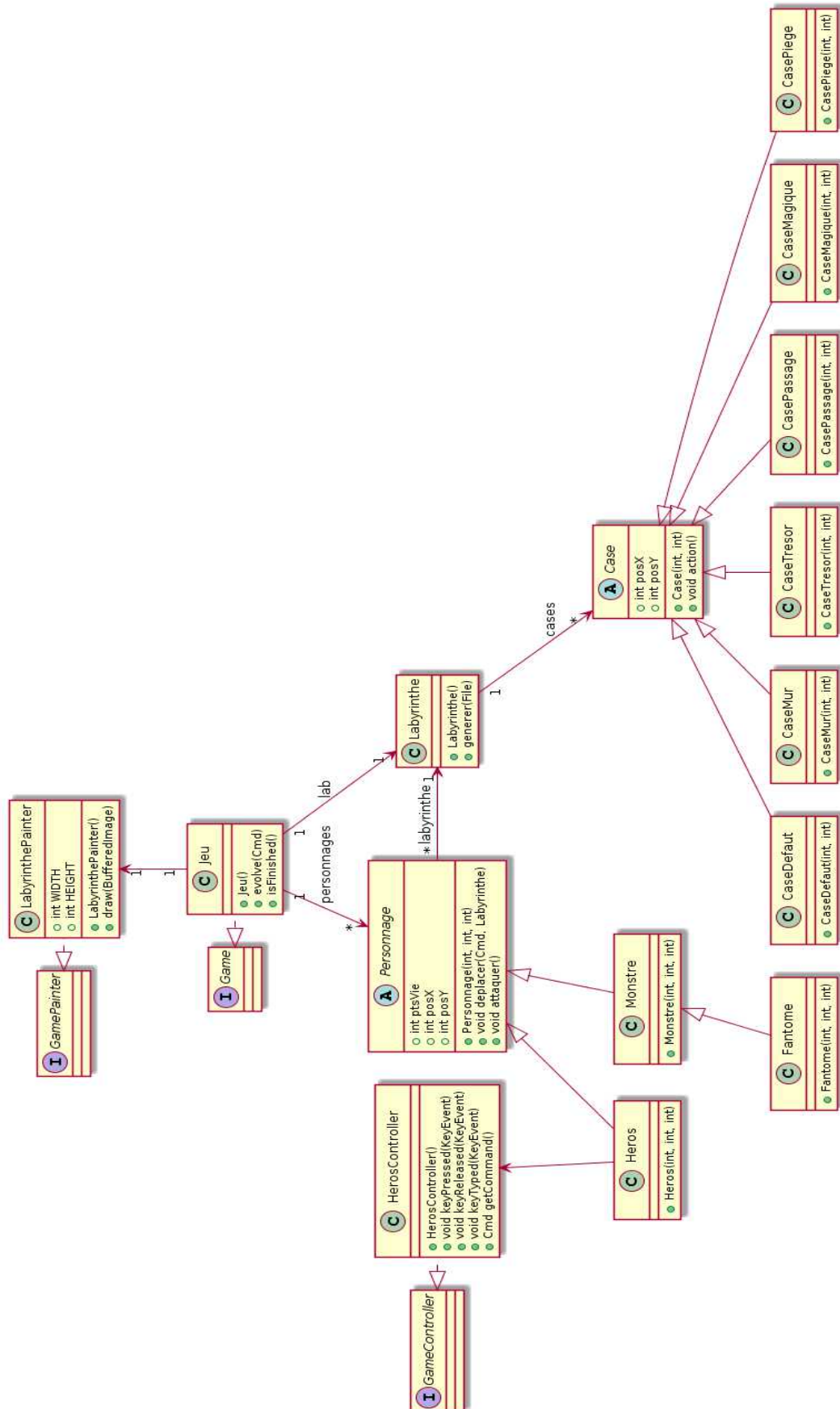
Ajout graphiques

Ajout de nouveaux labyrinthes

Tests unitaires

Conception :

diagramme de classe :



Répartition du travail

Réalisation des diagrammes de conception : ensemble du groupe

Implémentation de la création aléatoire du labyrinthe :
Bryan VIRTE & Thiebaud MARBACH

Implémentation de la gestion des contacts des personnages : Benoît HOLZER

Création et ajout de sprites : Bryan VIRTE & Thiebaud MARBACH

Modification du moteur de jeu : Gaëtan PELTE

Réalisation des tests unitaires : Benoît HOLZER