

Analyse et Conception Logiciel

Sprint 4 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

Gestion des combats

Ajout d'un pathfinding pour les monstres

Tests unitaires

Sprint 4:

Ajout graphiques (animation + barres de vie)

Gestion des niveaux

Gestion de la victoire et de la défaite

Tests unitaires

Conception :

diagramme de classe :

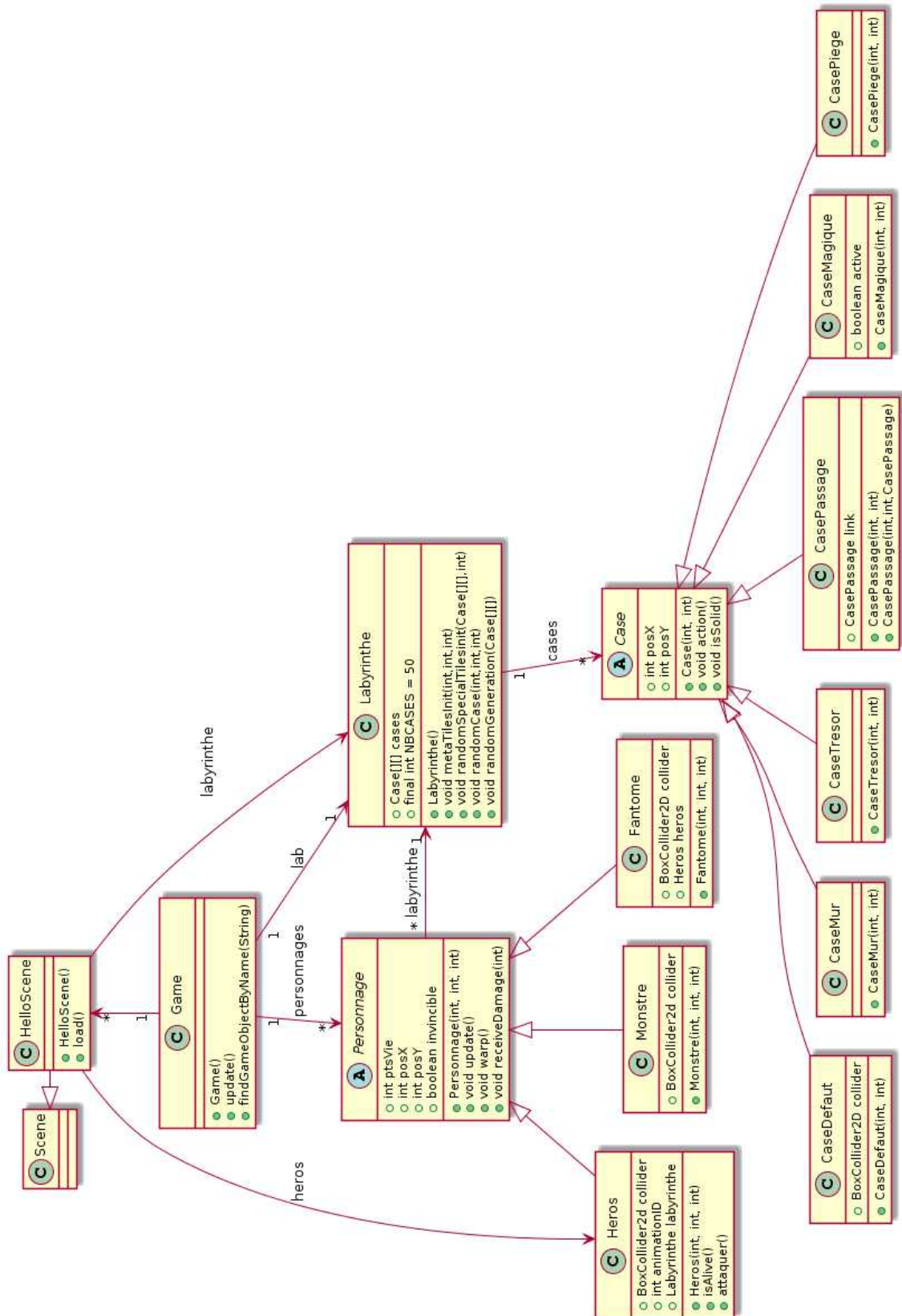
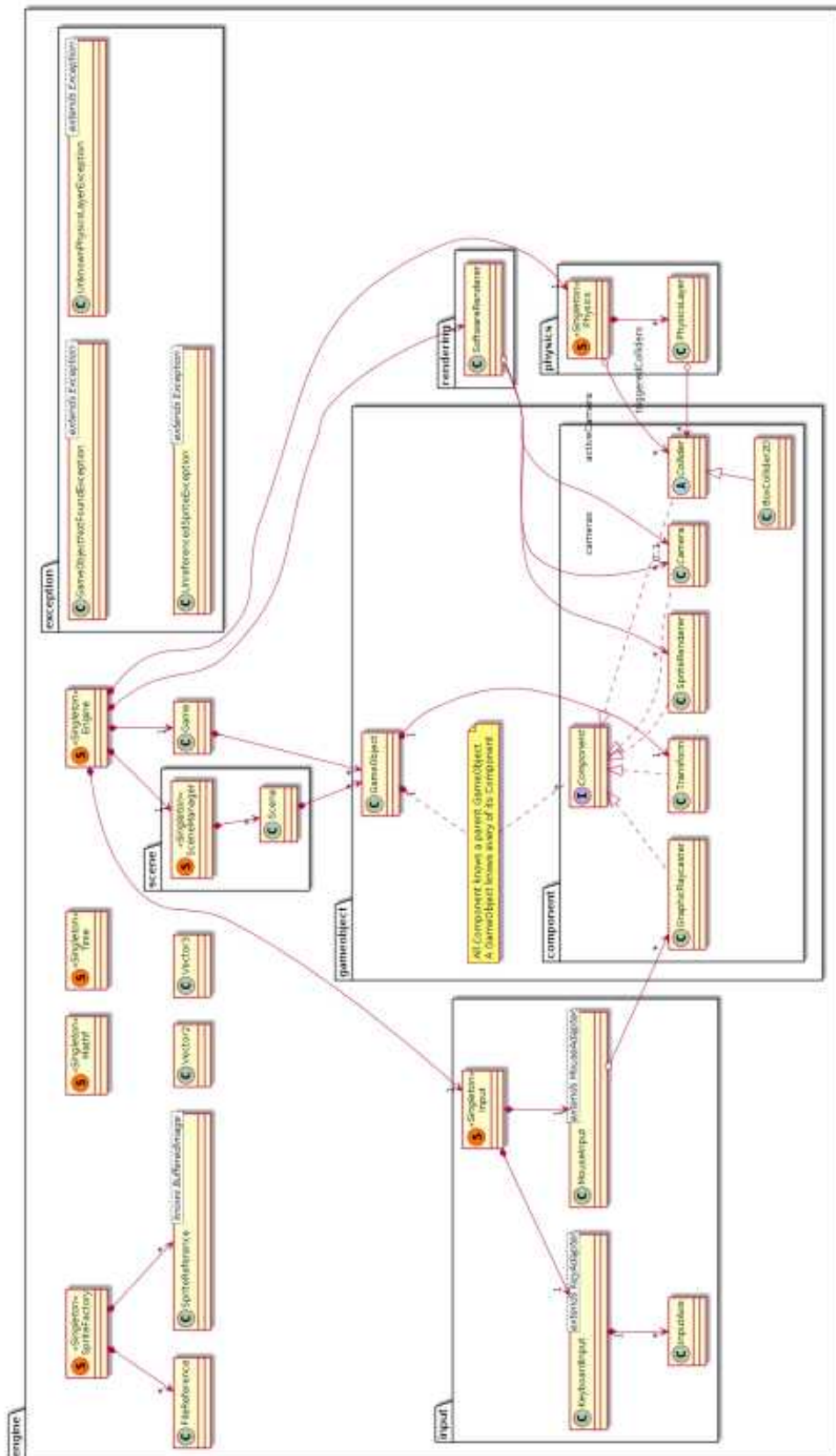


Diagramme de classe du moteur :



Répartition du travail

Réalisation des diagrammes de conception : ensemble du groupe

Réalisation du diaporama de présentation : ensemble du groupe

Modification et ajout d'animations : Bryan VIRTE

Implémentation des barres de vie : Benoît HOLZER

Gestion des niveaux : Gaëtan PELTE

Gestion de la victoire et de la défaite : Gaëtan PELTE