



PROJET ZELDIABLO

Paul ADNET, Fabrice ARNOUT, Antonin RUDONI, Noé STEINER, Steven Vigneron

INTRODUCTION

LABYRINTHE DE 21 PAR 21

MURS NON FRIABLES

PIÈGES POSÉS AU SOL A DÉGÂT UNIQUE

AMULETTE DISPOSÉE DE MANIÈRE A OBLIGER LE JOUEUR A RENCONTRER DES MONSTRES

MOUVEMENT ALÉATOIRE DES MONSTRES

TRAVERSÉE POSSIBLE DES MURS PAR LES FANTÔMES

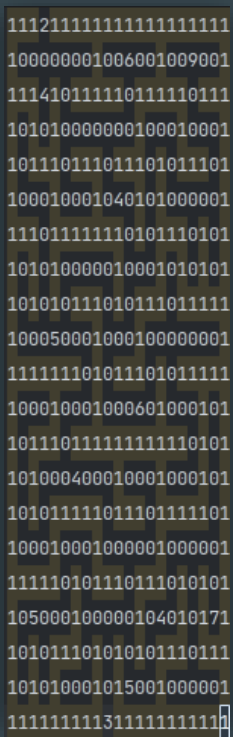
ROCHERNOEHR NE TRAVERSE PAS LES MURS

CŒUR PLACÉ DANS UN COIN

ENTREE/SORTIE DU LABYRINTHE

APRÈS SORTIE, APPARITION DANS UN NOUVEAU LABYRINTHE

PRESENTATION GRAPHIQUE GLOBALE



ÉLÉMENTS GRAPHIQUES :



AMULETTE



COEUR



AVENTURIER POL



FANTOME



ROCHER NOEHR



PIEGE

MUR



CHEMIN

FONCTIONNALITÉS

VERSION 1.0 :

- **DEPLACEMENT DE L'AVENTURIER AU CLAVIER**
- **ENVIRONNEMENT DU JOUEUR (LABYRINTHE, CASES...)**
- **GÉNÉRATION DU LABYRINTHE PAR UN FICHIER**

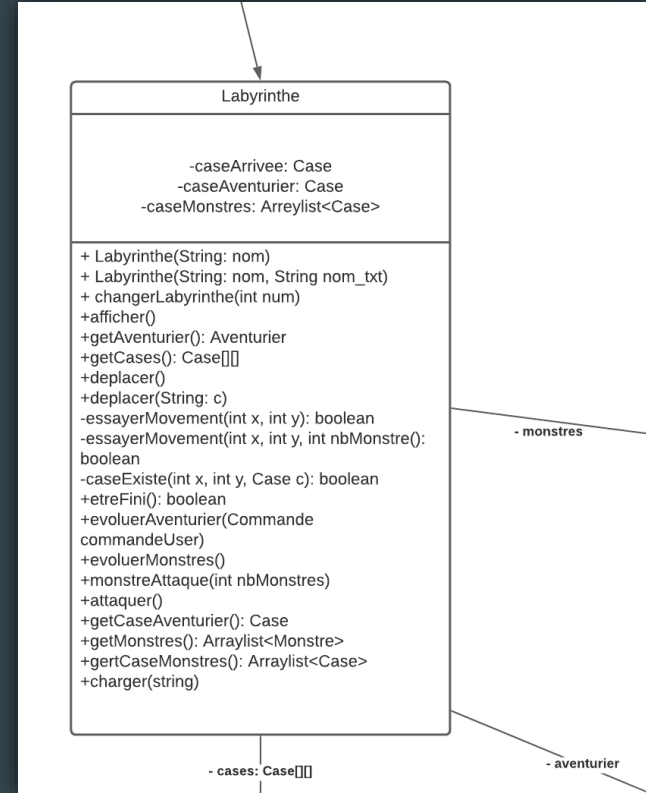
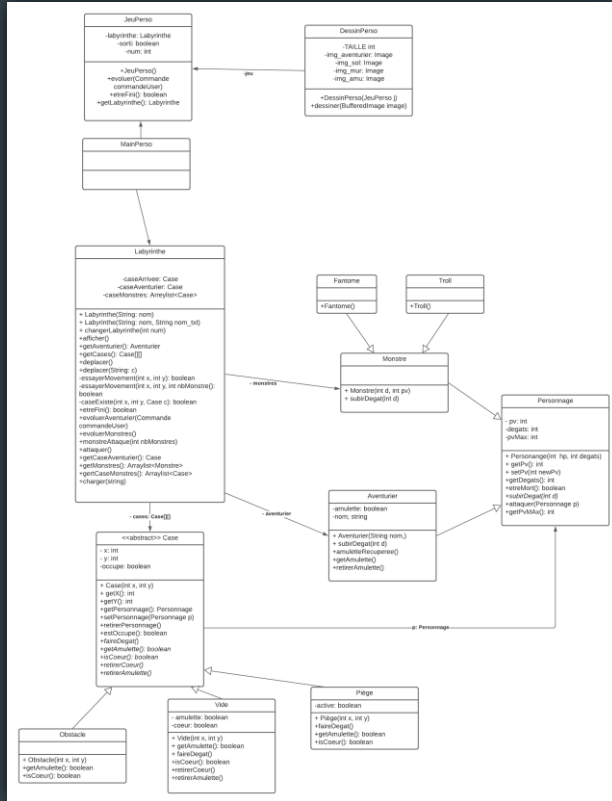
VERSION 2.0 :

- **RESTRUCTURATION DES CLASSES + AJOUT INTERFACE GRAPHIQUE**

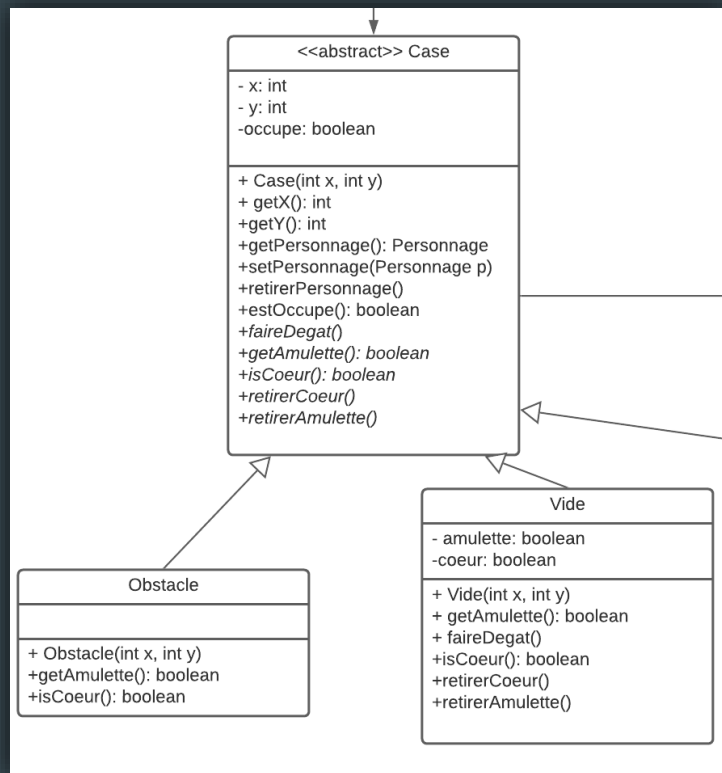
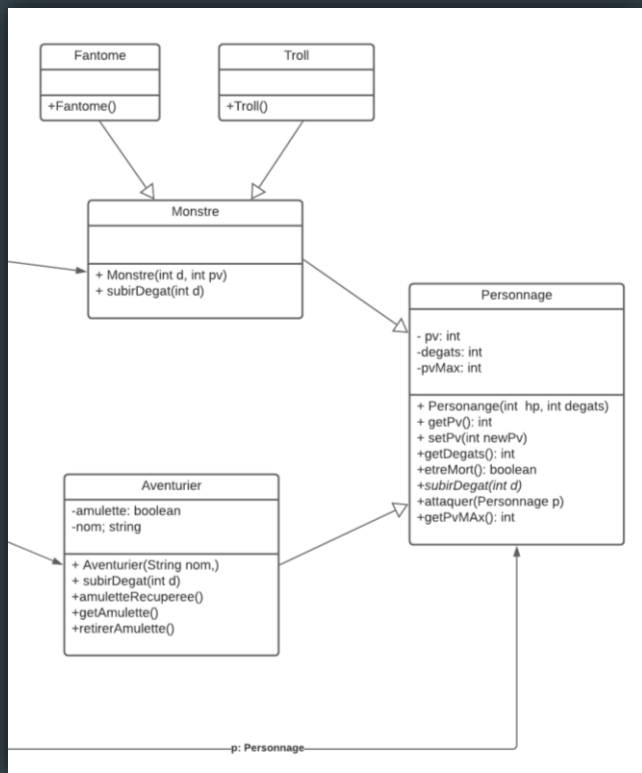
VERSION 3.0 :

- **DEPLACEMENT ALÉATOIRE DES MONSTRES**
- **COLLISION : PAS DE SUPERPOSITION DES PERSONNAGES**
- **CŒUR : REDONNE DE LA VIE A L'AVENTURIER UNIQUEMENT (USAGE UNIQUE)**
- **AMULETTE : RÉCUPÉRABLE ET INDISPENSABLE AU PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT (USAGE UNIQUE)**
- **PERSONNAGES : ATTAQUENT ET SUBISSENT DES DÉGÂTS**
- **ATTAQUES : RÉALISÉS DÈS L'ENTRÉE DANS LE RAYON D'ACTION**
- **PIÈGES : DÉGÂT UNIQUE, RÉAMORÇAGE APRÈS PASSAGE**
- **FIN DU JEU : MORT DE L'AVENTURIER OU ARRIVÉE DANS LA SALLE DE FIN**

PRESENTATION STRUCTURELLE GLOBALE



PRESENTATION STRUCTURELLE GLOBALE



REPARTITION DES TÂCHES

P.A

Classes de base,
Tests,
Lecture de fichier,
Optimisation graphique,
Attaques/dégâts,
Amulette,
Coeur,
Barre de vie dynamique

F.A

Diagrammes de classe
Diagrammes de séquence
Suppression double
dépendance
Collision des personnages
Révision des diagrammes
de séquence

A.R

Création des 1ers diagrammes
de séquence
Diagrammes de classe
Remaniement de Case
Cases piégées
Création des labyrinthes (txt)
Allègement du code
Tests

S.V

Classes de base,
Déplacement du joueur,
Tests,
Allègement du code,
Barre de vie,
Textures,
Attaque et déplacement des monstres

N.S

Switch : attribution des
cases
Main du jeu
Tests
Remaniement de la
structure
Cases fin et début du
labyrinthe
Amulette
Diagrammes de séquence

Méthode **charger** :

- Duplication de constructeur labyrinthe
- Méthode changée labyrinthe quasiment identique

Solution : Création de la méthode `charger()` qui permet de palier à ce problème, appelée dans le constructeur et dans la méthode `changerLabyrinthe()`.



FIN DE LA PRÉSENTATION

