

Sprint Retrospective

Groupe MOSS

Michelle, Orane, Suzy, Sabri

Ce qui a été fait

- Recherche sur l'interface graphique;
- Développement des classes *GamePanel*, *Keyboard*, *Labyrinth*, *Tile*, *Window*, *Character* et *Hero*;
- Dans la classe *GamePanel*, certains détails ont été définis, tels que :
 - la résolution déterminant la quantité de pixels et la quantité d'images par seconde;
 - la position et la vitesse initiales du héros;
 - la quantité de lignes et de colonnes, limitant la taille du labyrinthe.
- La classe *Clavier* est responsable de la lecture du clavier pour savoir quels mouvements l'utilisateur veut faire avec le héros. Par défaut, il a été défini que la touche *Q* déplace l'avatar vers la gauche, la touche *Z* le déplace vers le haut, la touche *D* le déplace vers la droite et la touche *S* le déplace vers le bas;
- Dans la classe *Hero*, l'avatar est représenté par une image qui change en fonction des mouvements qu'il effectue, ce qui rend le jeu plus réaliste.

Ce qui n'a pas été fait

- Les murs du labyrinthe;
- Les différentes versions du labyrinthe par niveau de difficulté.

Résumé

La partie interface graphique et la création du héros étaient bien structurées et certains détails étaient avancés, comme le design du héros. Pour le labyrinthe, les détails et ses variations de niveaux n'ont pas encore été élaborés, les laissant à faire dans une prochaine version du jeu.