

~ SPRINT 1 ~

SPRINT REVIEW

Fonctionnalités et Classes Réalisé

Recherche sur les interfaces graphiques :

Classe Window :

- (Classe Window) Hérite de la classe JFrame ;
- (Classe Window) affichage d'une fenêtre ;
- (Classe Window) Configuration de la fenêtre comme suit :
 - Ajustement de sa taille
 - Ajout d'un titre
 - Positionnement dans le centre ;
 - Elle reste toujours au premier plan
 - Ses dimensions sont inchangeables

Classe GamePanel :

- (Classe GamePanel) Hérite de la classe JPanel et implémente l'interface Runnable ;
- (Classe GamePanel) configuration du panneau ;
- (Classe GamePanel) Inclus la boucle du jeu en utilisant un Thread ;
- (Classe GamePanel) à chaque itération de la boucle, elle calcul la nouvelle position du Héro et le redessine ;
- (Classe GamePanel) configuration du taux de rafraichissement à 60 FPS ;

Classe Keyboard :

- (Classe Keyboard) Classe qui implémente l'interface Keylistener ;
- (Classe Keyboard) interprète les touches du clavier ;

Classe Character :

- (Classe Character) Classe qui contient les paramètres d'un personnage ;
- (Classe Hero) Le héros peut se déplacer dans toutes les directions en prenant les commandes du clavier via les touche 'Z', 'Q', 'S' et 'D' ;

Classe Héros :

- (Classe Hero) Hérite de la classe Character;
- (Classe Hero) Le héros peut s'afficher ;
- (Classe Hero) Le héros peut se déplacer dans toutes les directions en prenant les commandes du clavier via les touche 'Z', 'Q', 'S' et 'D' ;

Fonctionnalités et Classes Non Réalisé

Labyrinthe et Tile.