

~ SPRINT 2 ~

BACKLOG

Nouvelles fonctionnalités

Héros :

- + (Classe *Hero*) Le héros possède une animation de déplacement ;
- + (Classe *Hero*) Le héros peut entrer en collision avec son environnement (murs, ennemis, etc) ;

Labyrinthe :

- + (Classe *Labyrinth*) Le labyrinthe est généré à partir d'un fichier texte (.txt) ;
- + (Classe *Tile*) Le labyrinthe possède différents types de cases de base qui ont chacune leurs spécificités (le sol est franchissable, le mur est infranchissable, le trésor entraîne la victoire, etc).

Répartition des tâches

Tâche	Poids	Affectation
Modifier la classe <i>Hero</i> afin d'animer les déplacements du héros	1	Sabri ▾
Modifier la classe <i>Hero</i> afin d'ajouter un système de gestion des collisions	3	Suzy ▾
Modifier la classe <i>Labyrinth</i> afin qu'elle puisse lire un fichier texte et l'interpréter pour créer un labyrinthe	3	Michelle ▾
Modifier la classe <i>Tile</i> afin qu'elle contienne les différents types de cases de base	3	Orane ▾