

# Compte-rendu - Sprint 1

(04/11/2020)

## Réalisé :

1. Un utilisateur peut déplacer un héros avec les touches du clavier à l'intérieur d'un plateau fixe. (Alexis)
2. Le labyrinthe contient des obstacles. (Alexis)
3. Le labyrinthe contient des monstres qui se déplacent aléatoirement. (Salih)
4. Le héros doit trouver un trésor pour finir la partie. (Alexis)
5. Le joueur dispose d'un temps imparti pour trouver le trésor, sinon il perd. (Alexis)
6. Le labyrinthe contient des bonus. (Emanuel)
  - case qui fige tous les monstres pendant un instant. (Alexis)
  - case qui rend des points de vie. (Emanuel)
  - case qui ralentit les monstres. (Alexis)

## Ajouter dans le sprint suivant :

7. Les monstres enlèvent un point de vie en cas de contact avec le héros.
8. Un monstre kidnappeur qui ramène le joueur au spawn.

## Modifier :

9. Les monstres se déplacent vers le personnage.

## Problèmes rencontrés :

- Problèmes de conceptions, donc modification du diagramme de classe. Certaines fonctionnalités concernant les monstres n'étaient pas faisable avant de modifier la conception générale.
- Les touches ne répondent pas toujours correctement.
- Nous avons été trop prudent : pas assez de choses à faire, nous aurions pu faire plus.

## Points positifs :

- Les tâches ont été réparties équitablement.
- Avancée rapide du projet.
- Pas de mésentente.