



# Projet ZELDIABLO

KOMODZINSKI Jawad,  
LOPPINET Stephane, PIERROT  
Nathan, TROHA Stanislas

# Introduction

- Présentation
- Démonstration



# Présentation succincte des différentes versions

# Version 2

- Fonctionnalités :
  - Donner une position initiale au monstre
  - Afficher le monstre
  - Considérer le monstre dans les déplacements du personnage
  - Déplacer le monstre

# Version 3

- Fonctionnalités :
  - Cases déclencheur
  - Cases piégées
  - Monstres avec intelligence variable

# Version 4

- Fonctionnalités :
  - Fin du jeu : mort du héros
  - Mise en place de l'amulette
  - Acquisition de l'amulette
  - Fin du jeu : victoire du héros
  - Attaque des monstres
  - Attaque du joueur
  - Mort des monstres

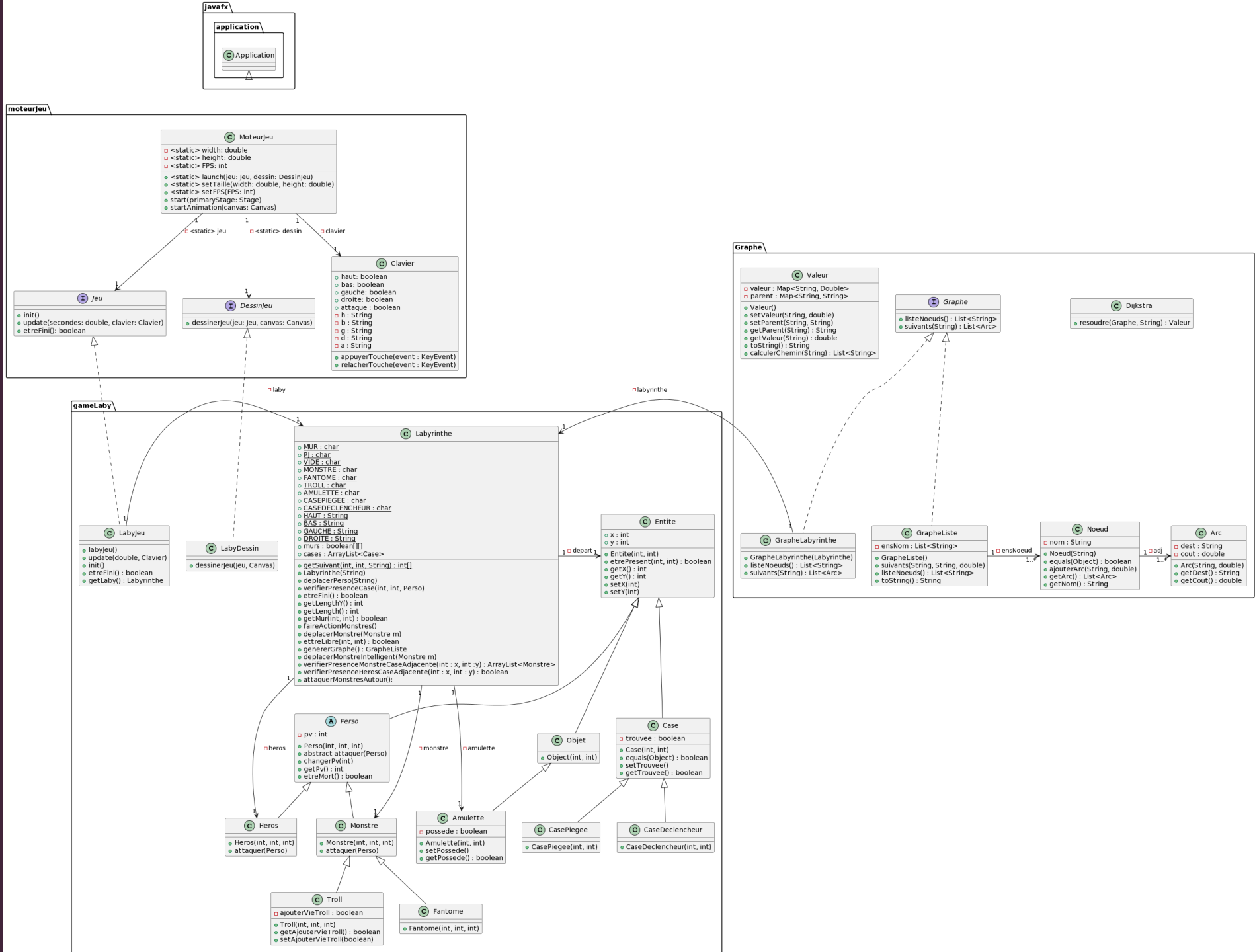
# Version 5

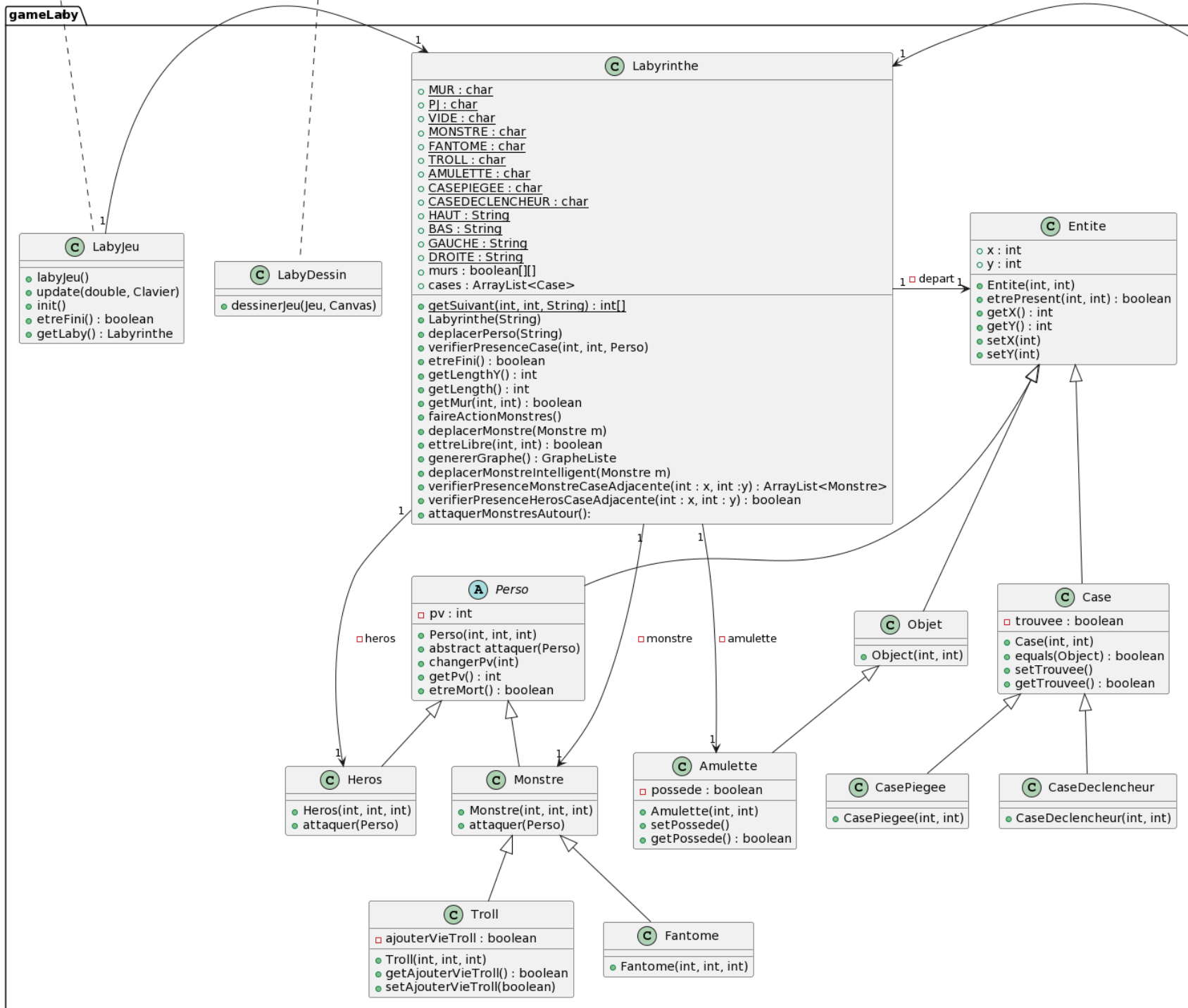
- Fonctionnalités :
  - Fantômes
  - Troll
  - Affichage avec des sprites
  - Configuration du clavier
  - Labyrinthe par défaut



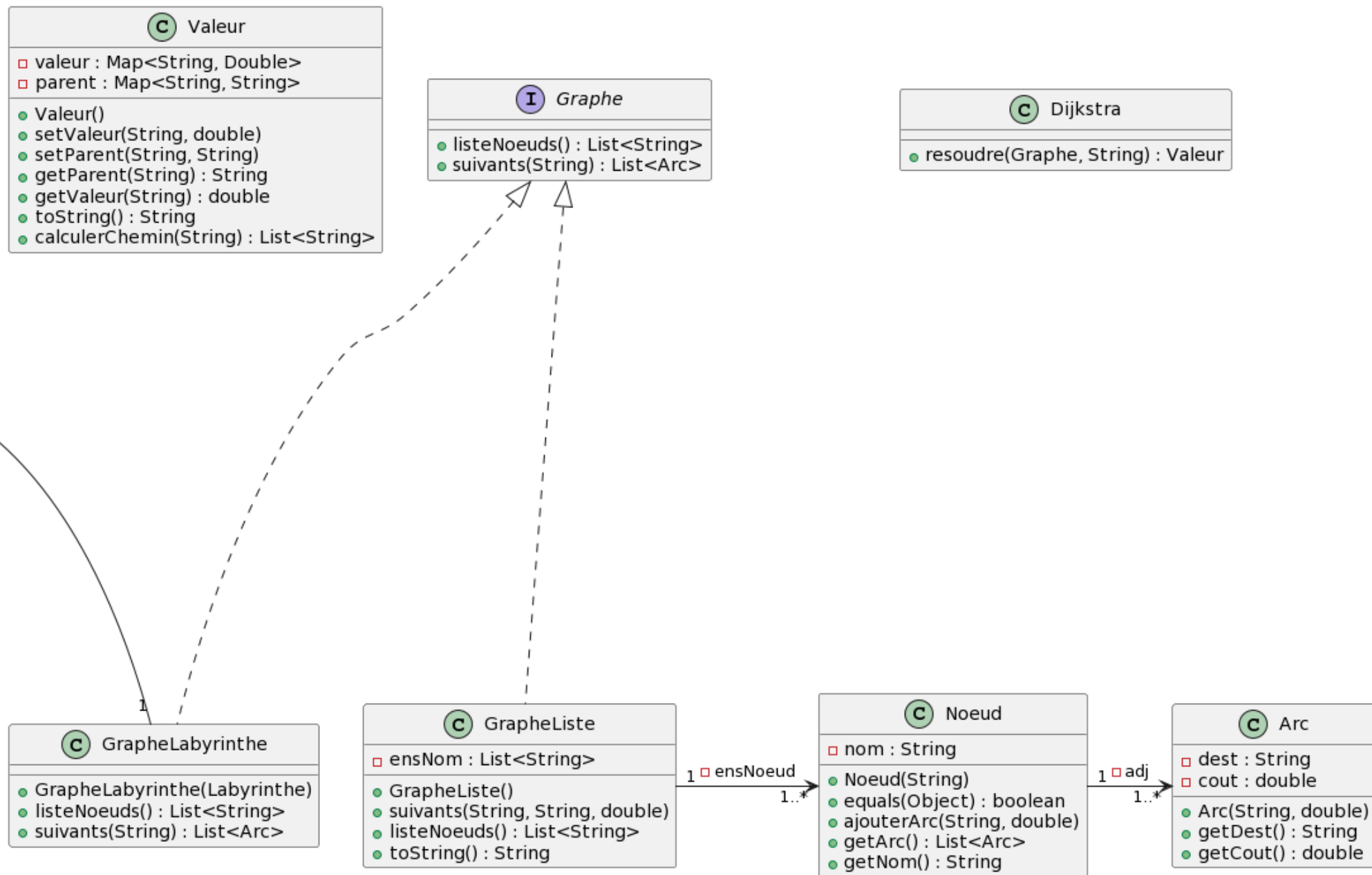
# Présentation de la conception finale

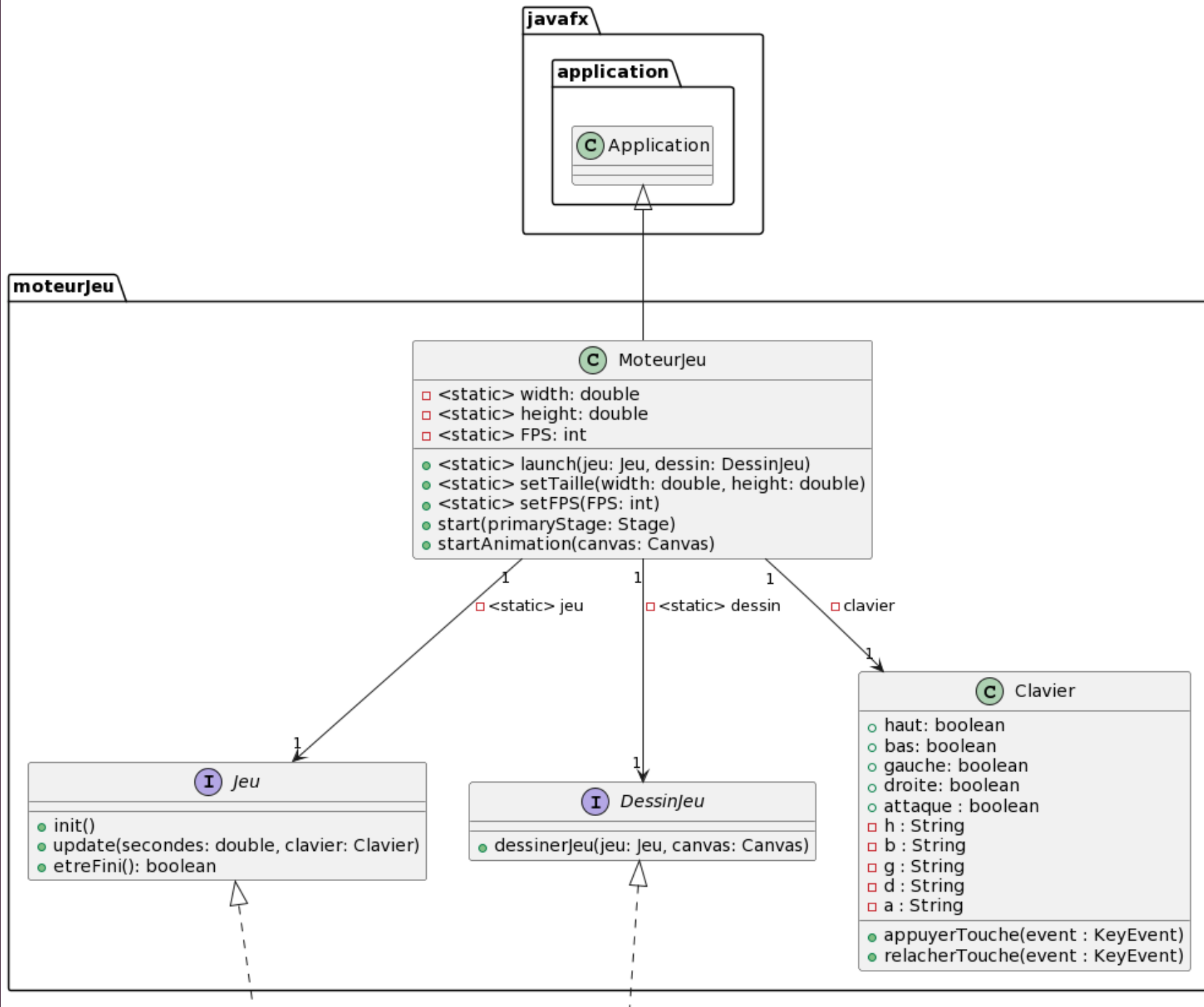






# Graphe





# Partage de Tâches :

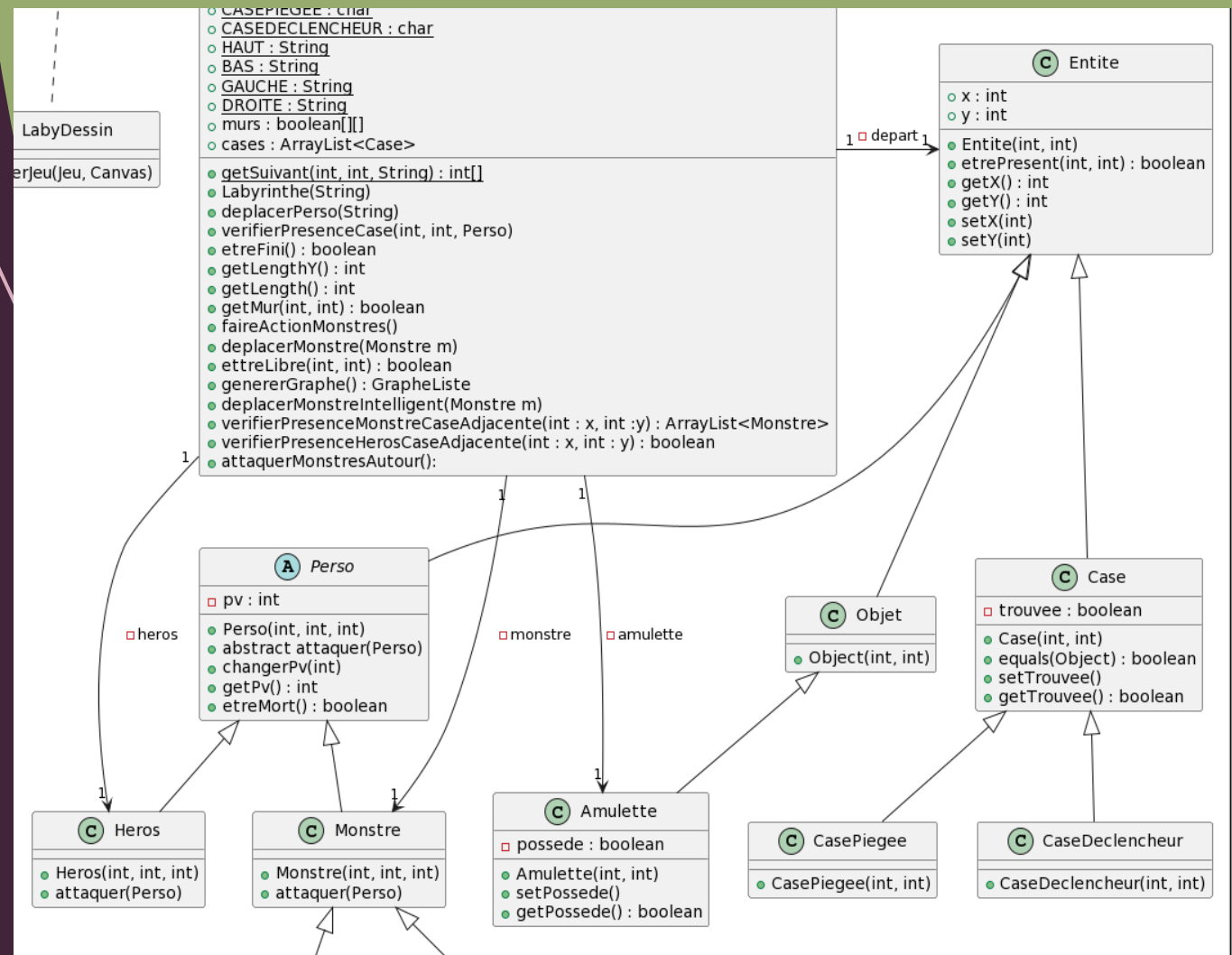
Stephane / Stanislas

- Cases déclencheur
- Cases piégées
- Attaque des monstres
- Attaque du joueur
- Mort des monstres
- Affichage avec des sprites
- Configuration du clavier

Jawad / Nathan

- Paramètres de base du monstre
- Déplacements du monstre
- Nouveaux monstres (Fantôme, Troll)
- Gestion de la fin de la partie
- Labyrinthe par défaut

# Présentation précise d'un point intéressant de notre conception



# Conclusion

- Difficultés :
  - Organisation
  - Adaptation du code
- Solutions :
  - Discussions
  - Travail acharné