

Equipe n°4 : NOT_ZELDA

SPRINT 1

Le 6 Octobre

Pour le jeu balade dans le labyrinthe on va adopter le pattern MVC (Modèle, Vue, Contrôleur) alors il existe 3 packages a développer.

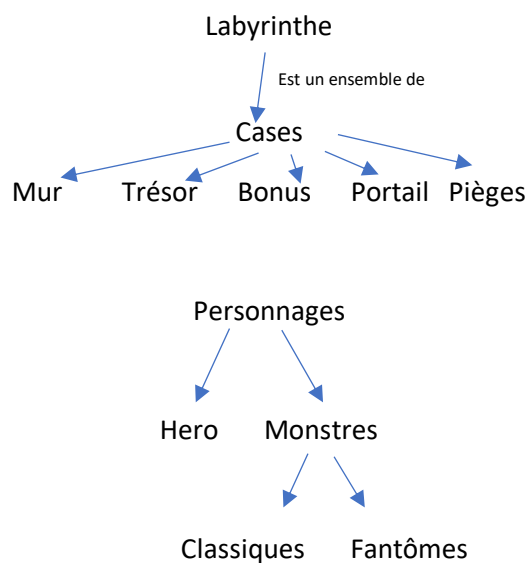
Le package modèle qui va contenir les différentes classes des objets (Labyrinthe, Case, Personnages...)

Le package Vue qui concerne l'interface graphique de notre jeu qui présente l'interface utilisateur-Machine.

Le package Contrôleur permet de faire le lien entre la vue et le modèle lorsqu'une action utilisateur est intervenue sur la vue. C'est cet objet qui aura pour rôle de contrôler les données.

On commence durant le 1^{er} sprint par la création de package modèle et ses différentes classes et fonctionnalités.

Organisation des idées :



Il y aura plusieurs Labyrinthes et ceci selon le niveau choisi par l'utilisateur.

Le héros va se déplacer selon le choix d'utilisateur dans le labyrinthe en évitant les cases Mur, Pièges...

Backlog Général :

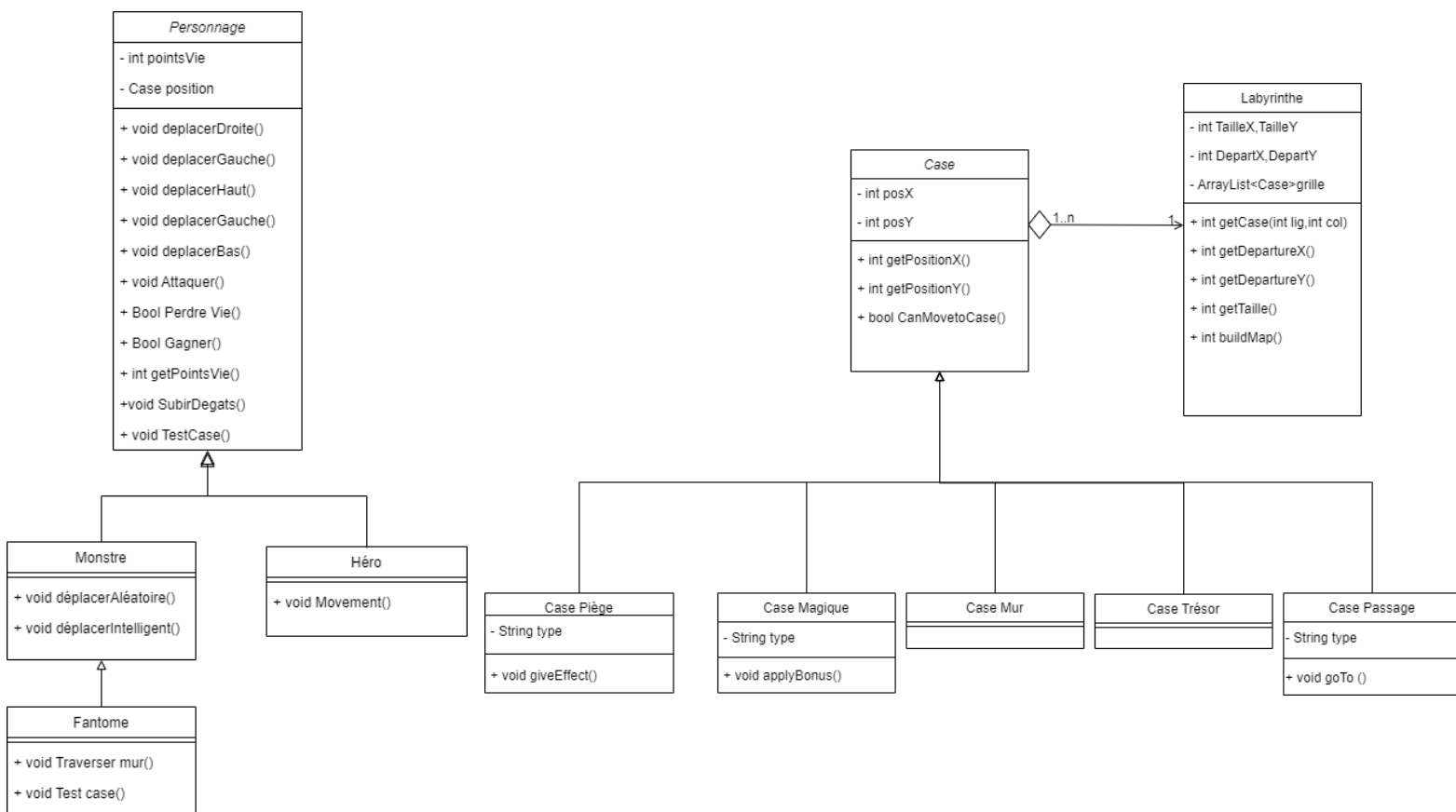
- Génération des classes de package Modèle
- Générer le fichier Build (Ant)
- Développement des fonctionnalités des classes :
 - Déplacement joueur
 - Mouvements aléatoires des monstres
 - Gain des points,

- Apparition des bonus,
- Pièges, trésor...
- Génération de labyrinthe (ensemble des cases en tant compte des pièges, trésor, mur...)

Version 1 (sprint1)
- Génération des classes de package Vue (Intégration de visuels)
- Génération les interactions entre les différents objets :
 - Attaque
 - Gagne, perte
 - Piège, bonus
 - Passage
- Version 2(sprint2)
- Génération des classes de package Contrôleur qui consiste sur les Actions d'utilisateur comme changement de niveau, accès au menu, faire une pause, quitter le jeu, sauvegarde de niveau...

Version Beta(sprint3)
- Faire les tests et si possible l'Ajout des autres fonctionnalités bonus (augmentation de vitesse, ajout du son...)
- Version finale(sprint4)

Diagramme des classes proposé :



Répartitions des taches pour le 1^{er} sprint :

Mohamed Taher Bazzazi et Meriam Jardak : Création et développement de la classe mère personnages et les classes filles

Saif El amri et Farida Ouédraogo : Création et développement de la classe mère Case et ses classes filles ainsi que la classe Labyrinthe.

Idrissa Condé : Generation de fichier Build (ANT)

Le 15 Novembre

SPRINT 1 review et rétrospective

Cette première étape avait pour but de coder la première version de ce jeu.

Pour ce faire nous avons initialement prévu de coder les personnages mais aussi le terrain de jeu : le labyrinthe.

Pour les personnages l'objectif visé a été atteint, nous avons pu coder le héros ainsi que son déplacement. Mais le déplacement des autres personnages (monstre par exemple) n'a pas été codé.

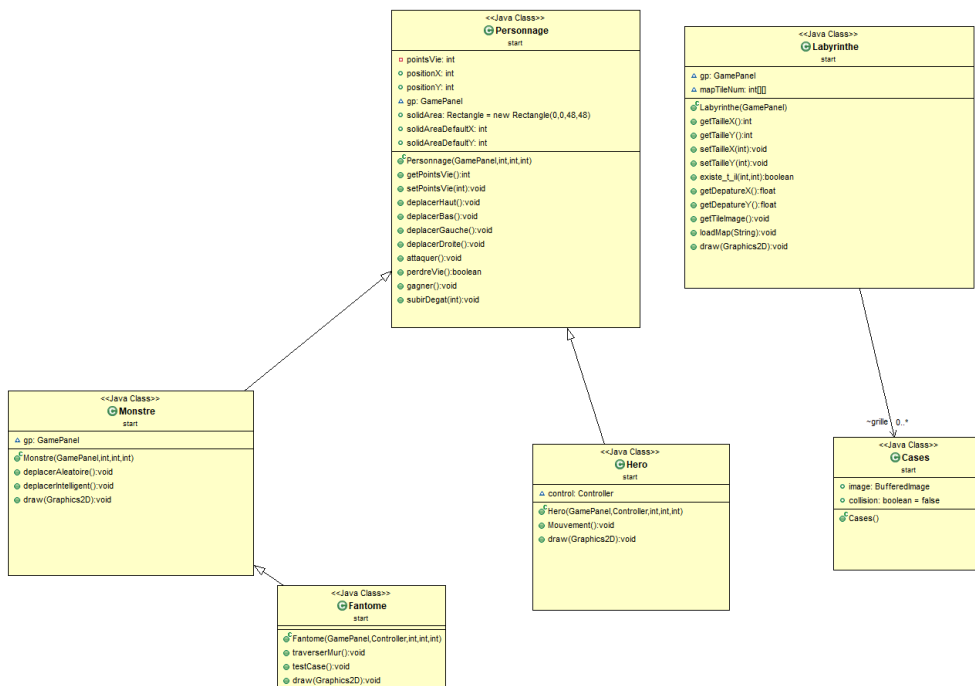
Concernant le labyrinthe nous notons une grande avancée mais l'objectif poursuivi n'a pas été complètement atteint. Le but de cette partie était de représenter l'environnement de jeu par un labyrinthe. Ce labyrinthe n'est autre qu'un ensemble de cases. Ces cases peuvent avoir des fonctionnalités diverses (cases simple, cases simples, cases trésor, cases pièges). Nous avons réussi à coder le labyrinthe les classes cases mais pas les différentes spécifications de cases. Cela fera donc l'objet de plus de recherches dans le sprint suivant. Enfait, Le labyrinthe est généré à partir d'un fichier texte contenant des 0,1 et 2 tel que chaque chiffre correspond à une case, on accède à ce fichier avec une nouvelle méthode codé appelée loadMap et on l'affiche avec la méthode draw.

Le fichier build Ant a été assez complexe à réaliser. Nous rencontrons plusieurs problèmes à compiler les fichiers. Malgré plusieurs tentatives nous n'avons pas terminer le fichier.

Le fichier build Ant sera donc réaliser lors du prochain sprint.

De façon générale, le taux d'avancement et de réalisation par rapport aux objectifs de départ est très satisfaisant. La plupart des classes ont été codés, nous disposons déjà du squelette du projet mais aussi une version simplifiée qui fonctionne. Nous arrivons déjà à générer le labyrinthe, le héros et un monstre. Dans le sprint suivant nous essaierons donc d'améliorer les actions des personnages et de développer d'autres fonctionnalités.

Diagramme des classes du premier sprint



Idées pour le Sprint 2 :

Pour le Sprint 2 on vise à améliorer la phase graphique de jeu (introduire l'image de héros avec ses différentes directions Haut Bas Gauche Droit) ainsi que les murs, les trésors, les pièges, Les monstres dans des positions différentes dans la MAP.

On vise aussi à finaliser toutes les fonctions de déplacement (aléatoire et intelligent) des monstres et à commencer à coder la classe responsable à la détection des collisions (collision entre le joueur et le mur ou bien les arbres). Et pour finaliser ce Sprint et cette version de jeu on a comme objectif de définir une partie des différentes interactions entre les objets dans ce jeu (joueurs et monstres par exemple pour l'attaque, joueur et piège pour la perte des points)

SPRINT 2

Backlog :

- Améliorer l'interface graphique de jeu (joueur,Murs,piège..)
- Contrôle des bords
- Déplacement aléatoire Monstre
- Détection des collisions (exemple hero et mur)
- Attaque des monstres

Répartition des tâches

- Amélioration graphisme : Seif,Idrissa et Aisha
- Amélioration des mouvements des objets et interaction entre les différents objets : Taher et Meriam

SPRINT 2 review et rétrospective

Ce deuxième sprint avait pour but d'intégrer le code graphique pour cette deuxième version de ce jeu et de coder l'interaction du héros avec le labyrinthe et avec le monstre.

Pour ce faire nous avons ajouté du code nécessaire dans les classes personnage, héros, monstre et aussi la classe labyrinthe.

Pour les personnages l'objectif visé a été atteint, nous avons pu ajouter du visuel aux héros ainsi que son déplacement. On a aussi réussi à coder le déplacement du monstre ainsi que sa coté graphique.

Concernant le labyrinthe nous avons réussi à ajouter le graphique prévu. Le but de cette partie était d'ajouter aussi les classes pièges ,trésor et eau en comparant avec le sprint et ce qui été réalisé.. Nous avons réussi à coder l'interaction du héros avec le labyrinthe ainsi que l'attaque de monstre. En outre, On a complété les tâches prévu et non réalisé pendant le premier sprint tel que le control de bord et apparition de bonus.

De façon générale, le taux d'avancement et de réalisation par rapport aux objectifs de départ est très satisfaisant pour ce sprint et la plupart des tâches prévus dans le backlog ont été codés.

Pour les problèmes rencontrés ,on a eu plusieurs conflits lors des pushes et pulls de github et on va remédier à cela avec une répartition plus rigoureuses pour le prochain sprint.

Le fichier build Ant est n'est pas encore réalisé malgré les tentatives sur le codage du fichier.

Diagramme des classes de deuxième sprint

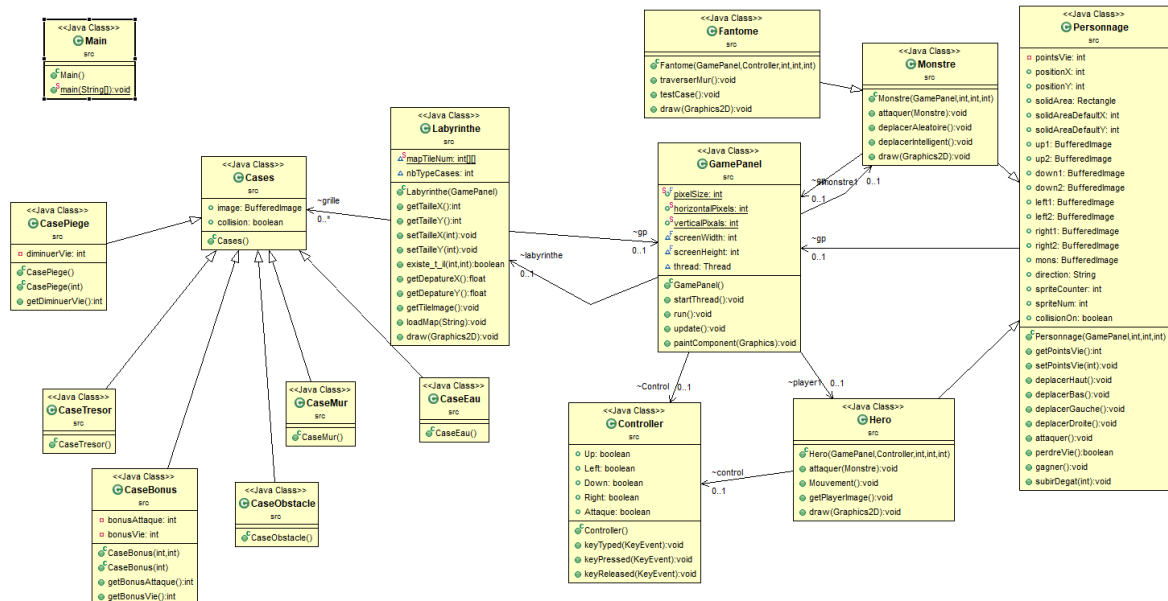
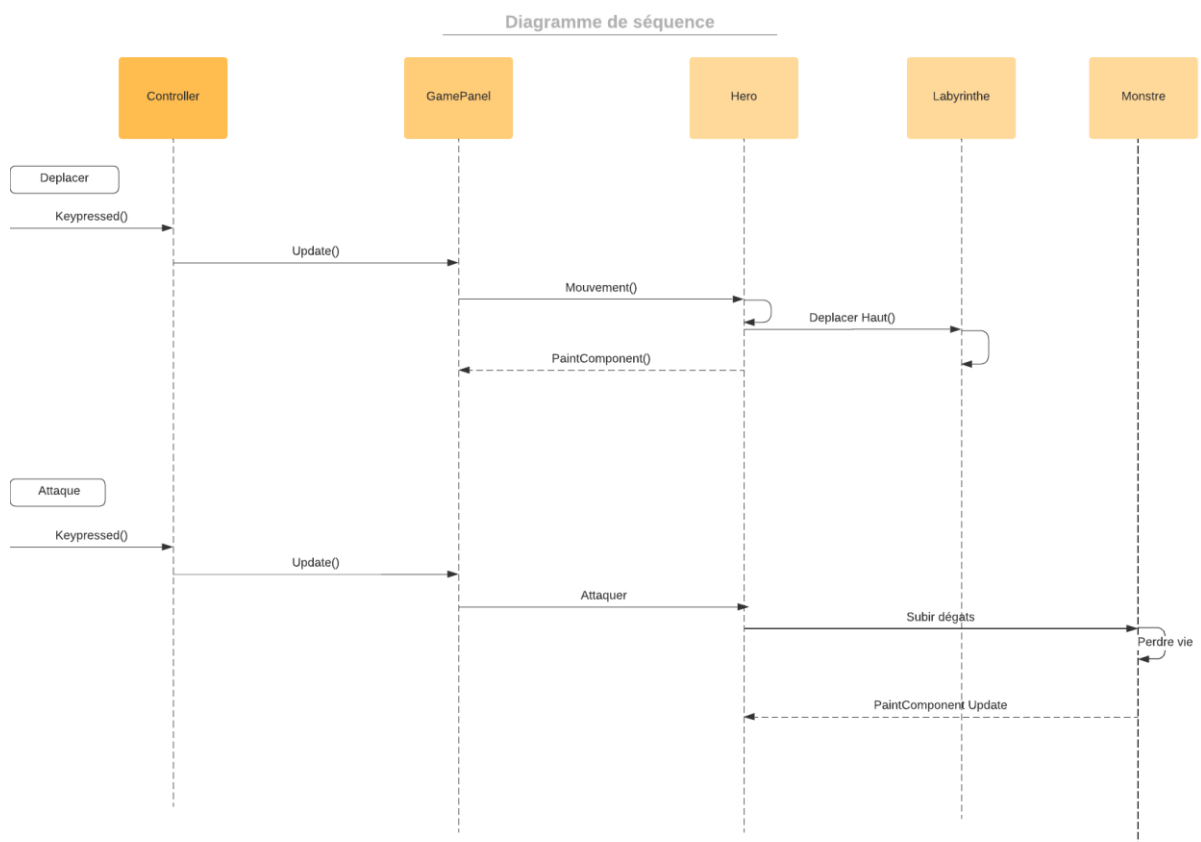


Diagramme de Séquence pour le déplacement et l'attaque



SPRINT 3

Backlog :

- Ajouter les points de vie pour le héro
- Déplacement intelligent du monstre
- Codage des fantômes

Répartition des tâches

- : Seif,Idrissa et Aisha
- : Taher et Meriam

SPRINT 3

Backlog :

- Ajouter les points de vie pour le héros
- Déplacement intelligent du monstre
- Codage des fantômes

Répartition des tâches

- Diagramme de classes ,Déplacement Intelligent Monstre et l'ajout des points de vie : Seif,Idrissa et Aisha
- Diagramme de Sequence,Implémentation du code fantôme et correction du contrôle de bords : Taher et Meriam

SPRINT 3 review et rétrospective

Le troisième sprint avait pour but d'implémenter tous les caractères restants et les différents autres objets.

Nous avons implémenté le fantôme qui est hérité de la classe monstre et l'affiché sur l'interface graphique en développant son déplacement aléatoire dans la labyrinthe et pour ce sprint on a réussi à permettre le monstre à se déplacer avec intelligence pour attaquer l'héro. Pour le sprint précédent on avait un problème de contrôle de bords.

On a ajouté aussi les points de vie pour l'héro qui définissent sa capacité à résister contre les attaques.

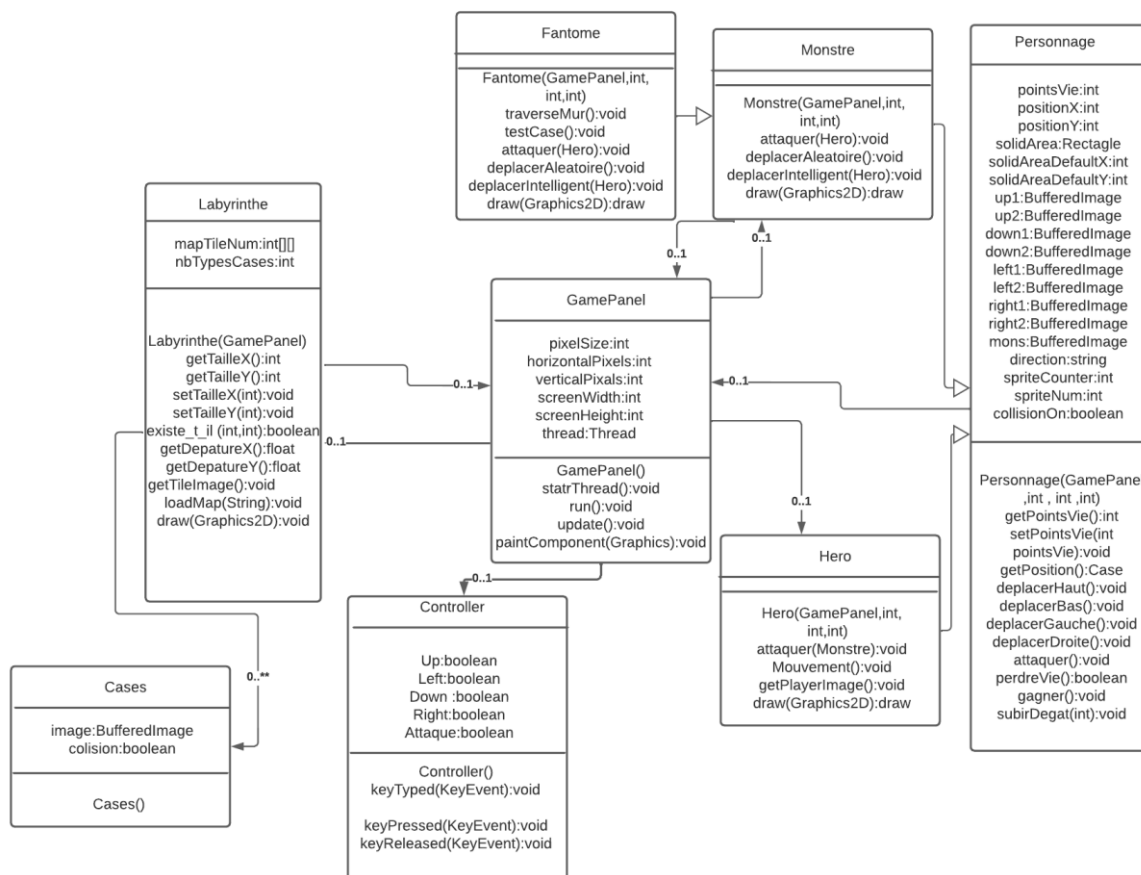
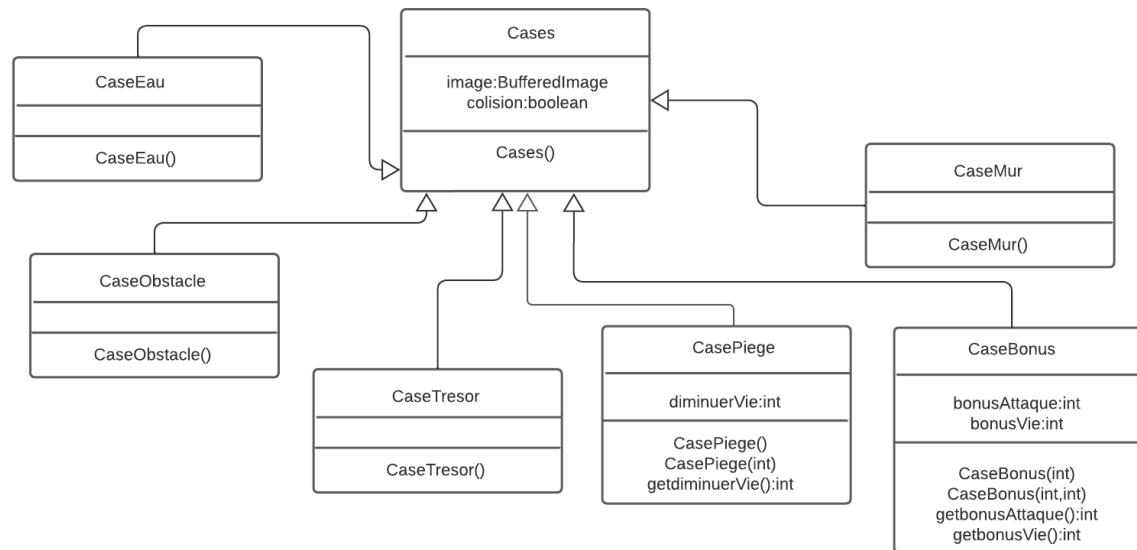
De façon générale,la plupart des tâches prévus dans le backlog ont été codés.

Pour les problèmes rencontrés ,on a eu plusieurs conflits lors des pushes et pulls de github et pour l'attaque , les monstres disparaissent,ils ne sont pas vraiment morts ,leur effet existe toujours donc nous allons essayer à trouver une solution pour ce problème.

Pour le fichier build ant,Nous avons rencontré plusieurs problèmes à compiler les fichiers. Malgré plusieurs tentatives nous n'avons pas pu le terminer.

Diagramme de classe de 3eme SPRINT :

Avant :



Après :

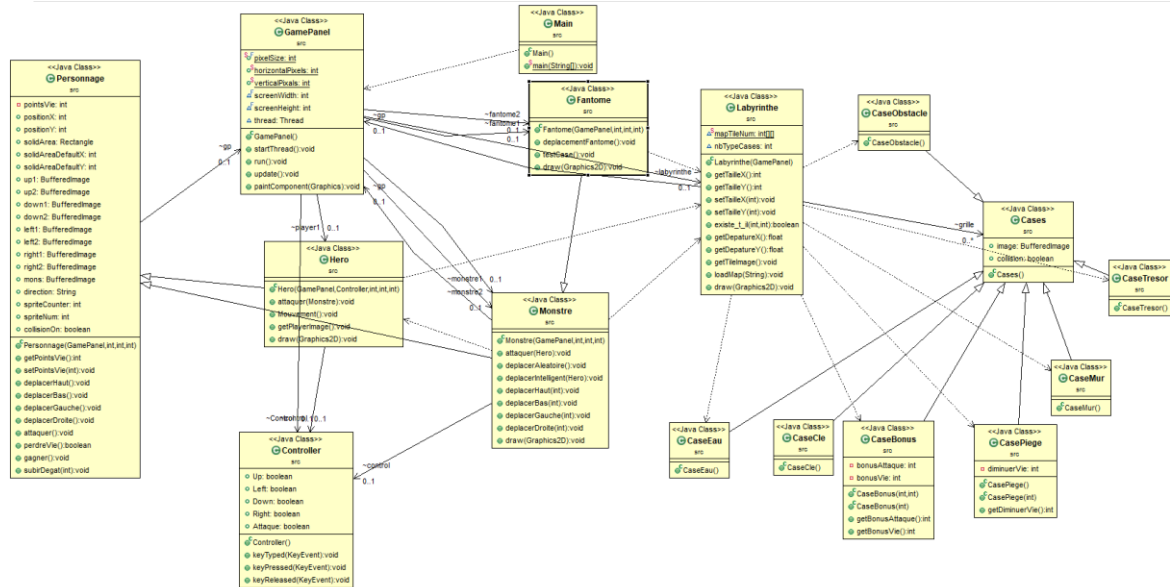
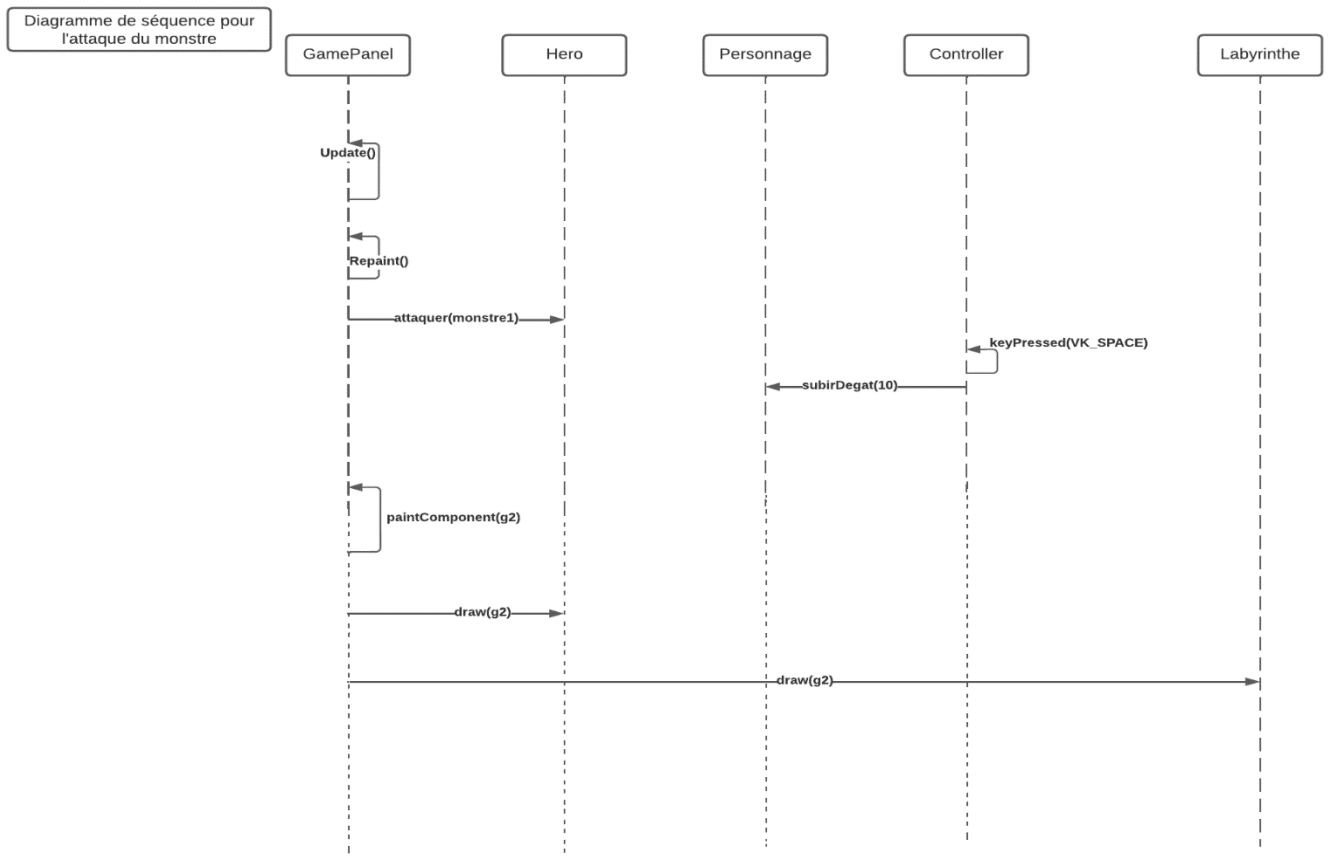
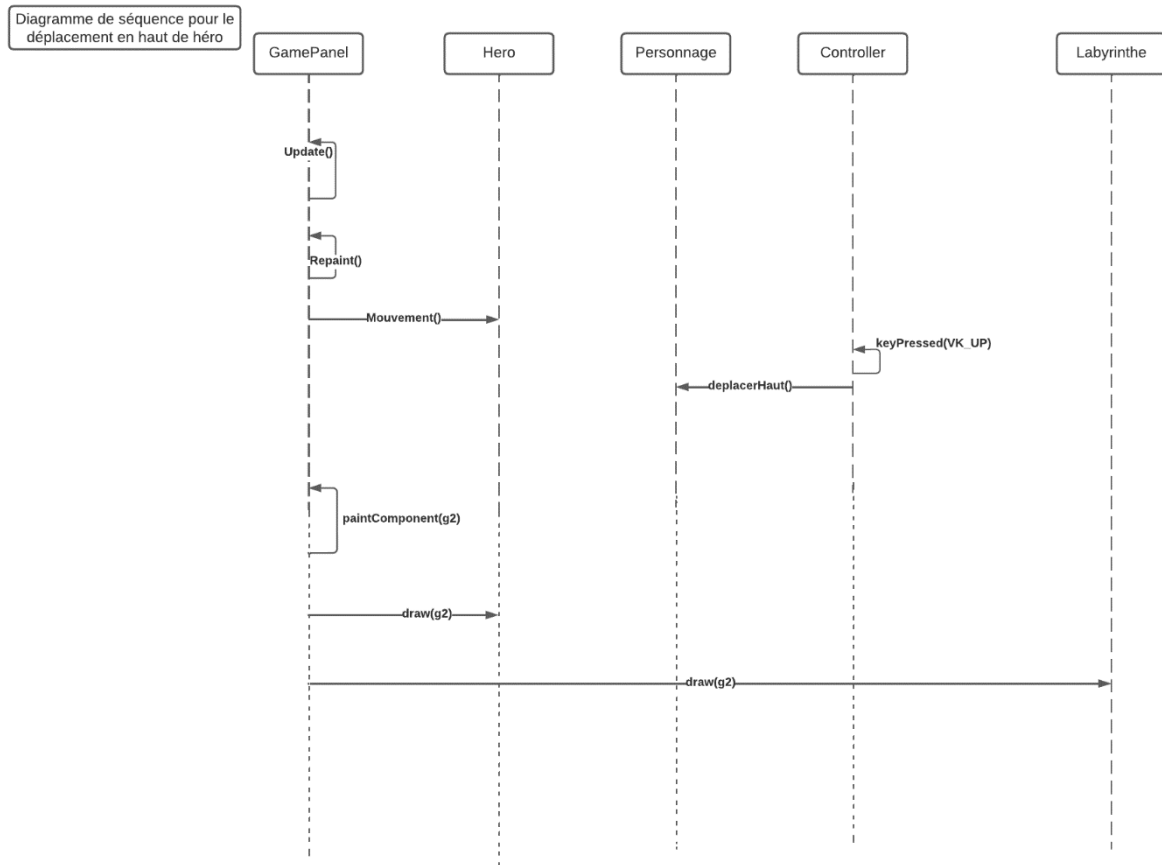


Diagramme de Séquence de 3eme SPRINT :





SPRINT 4

Backlog :

- créations des niveaux (choix de map)
- Sauvegarde
- l'affichage de score
- Faire les pauses
- Build file
- Les tests

Répartition des tâches :

- créations des niveaux (choix de map) :saif
- Sauvegarde :idrissa
- l'affichage de score :Meriam
- Faire les pauses :aisha
- Build file :Taher
- Les tests :Meriam

Diagramme de classe de 4eme SPRINT :

Avant :

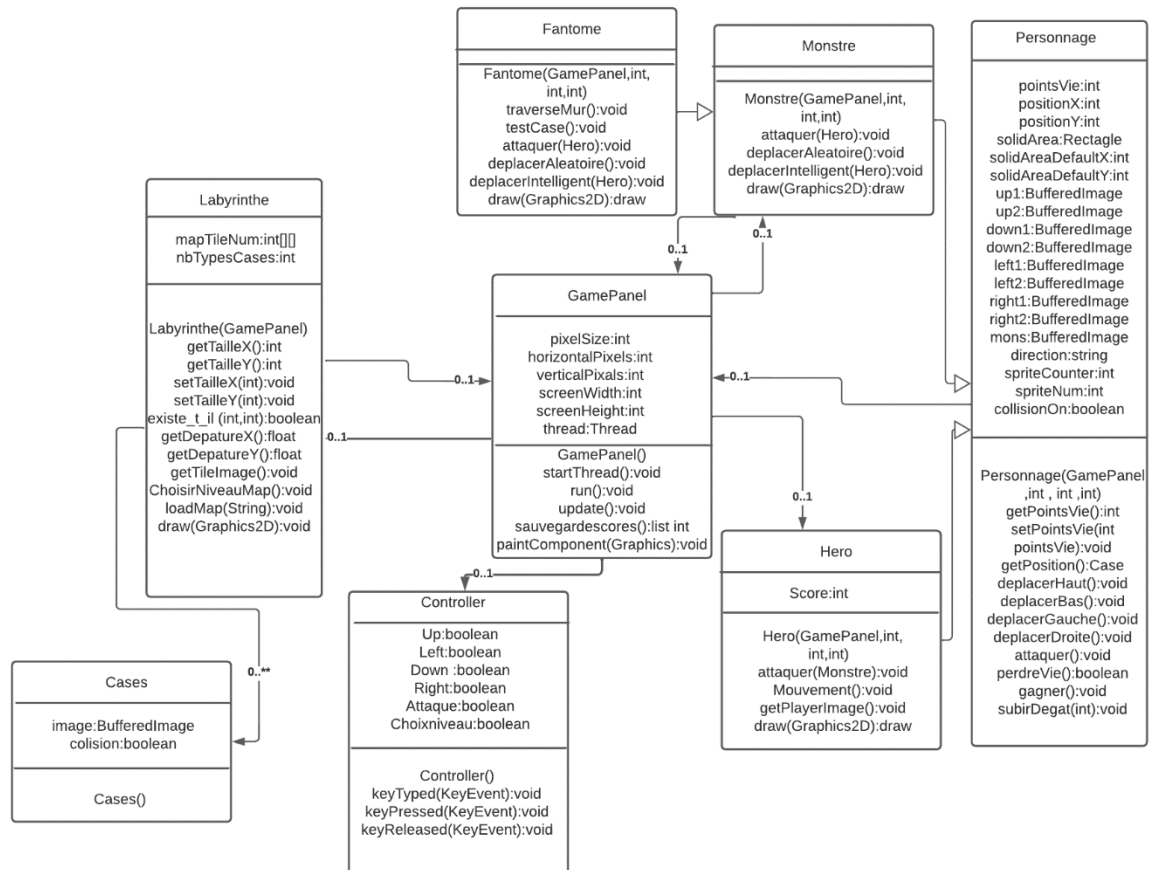
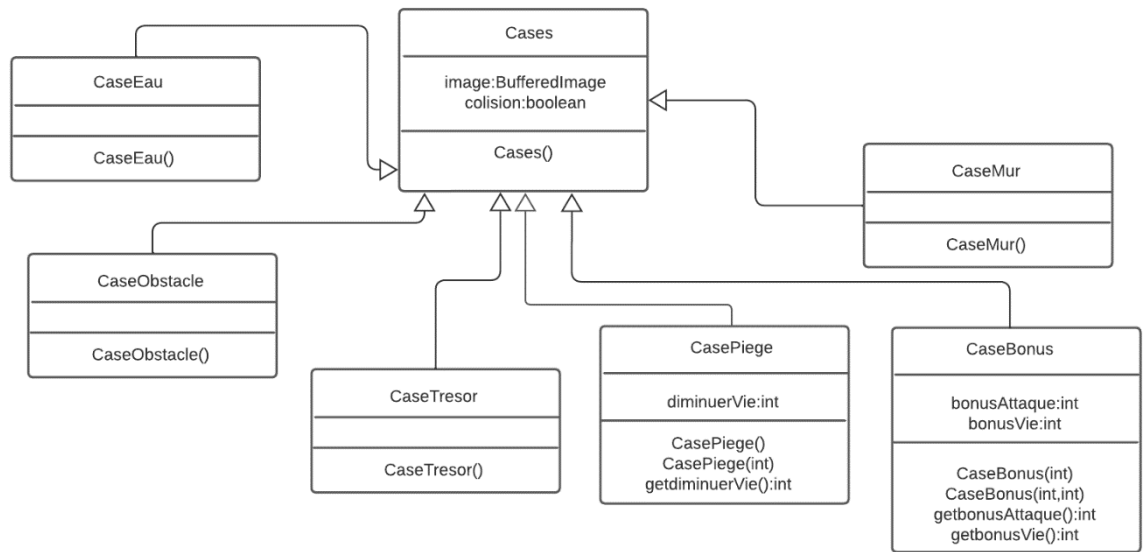


Diagramme de classe de 4eme SPRINT :

Après :

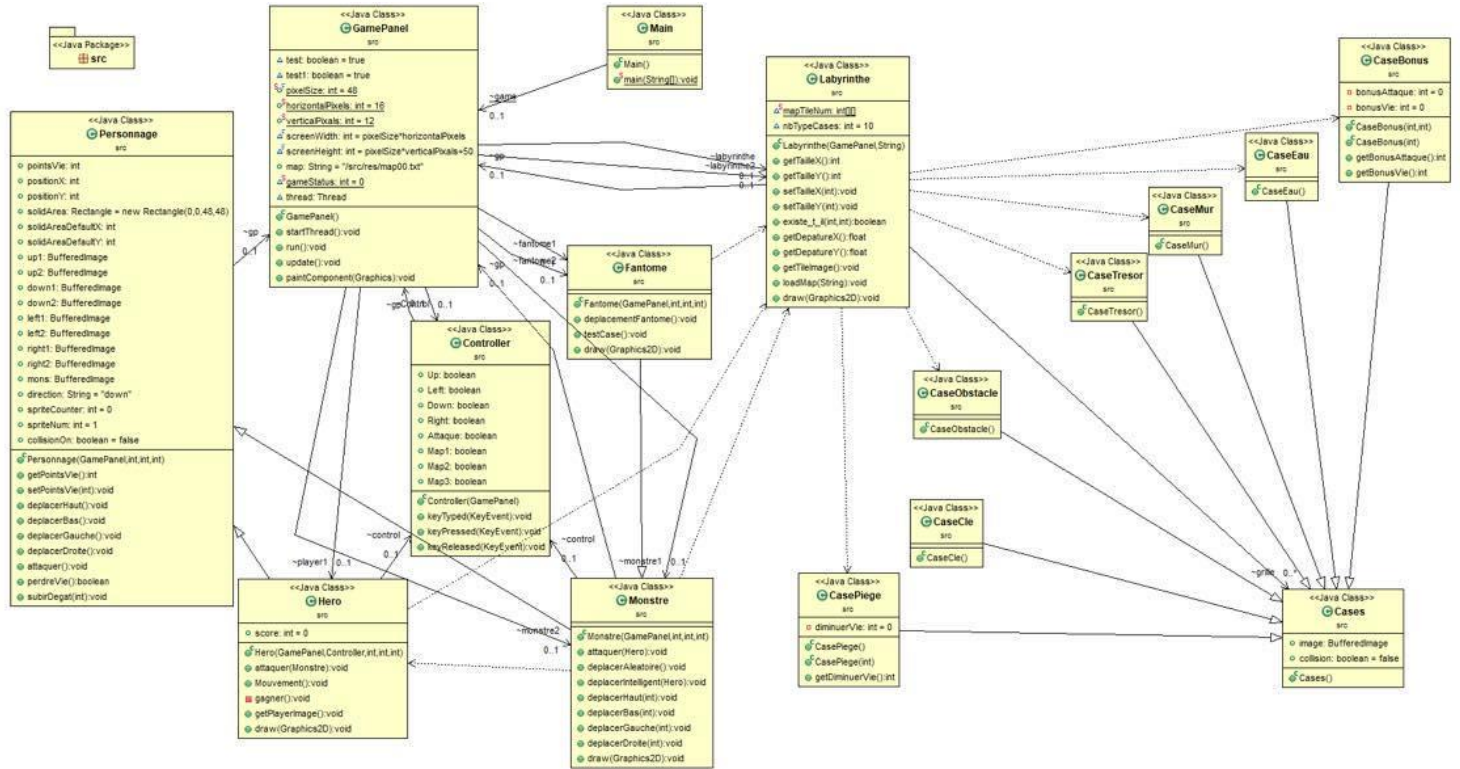
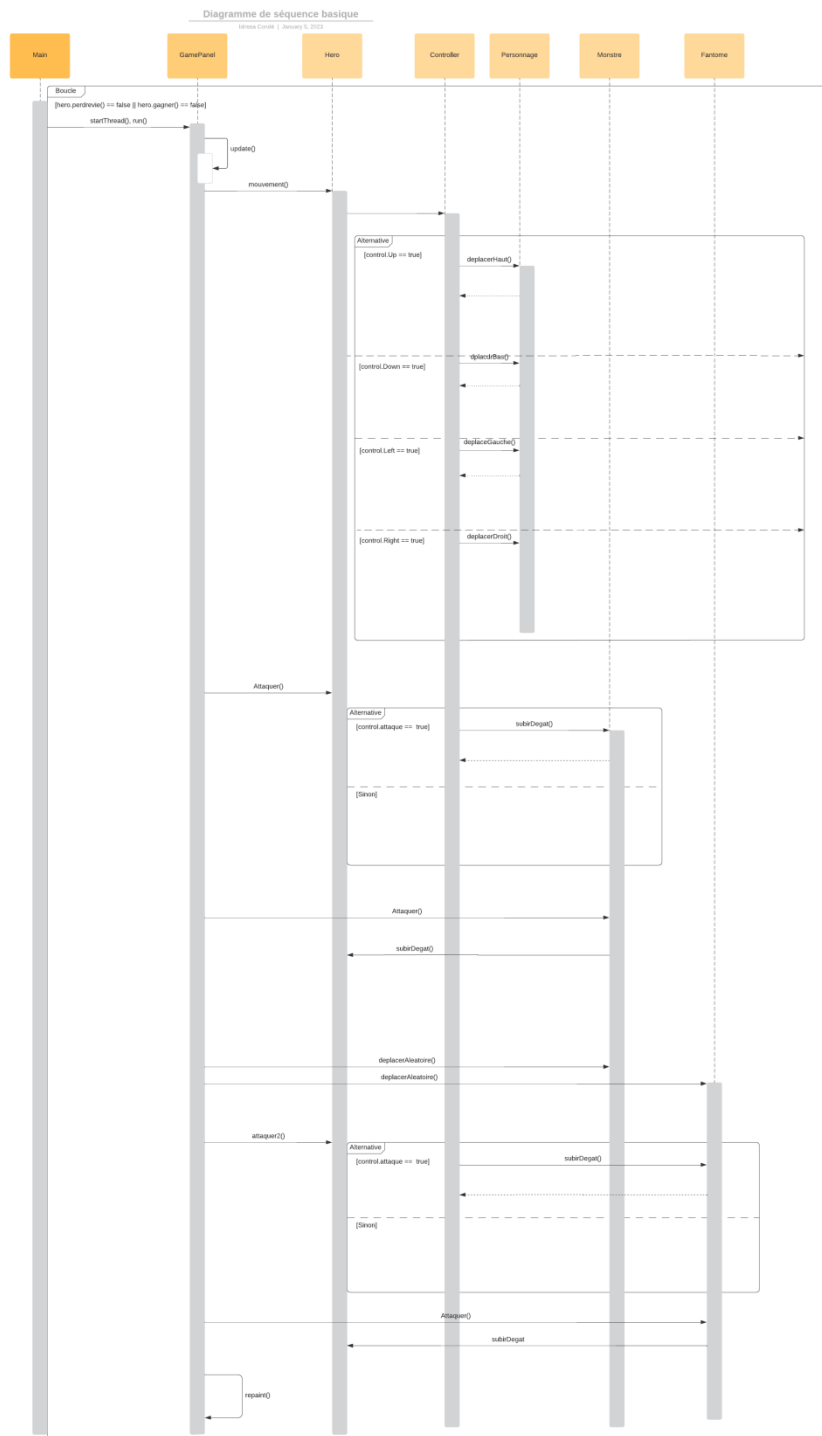


Diagramme de Séquence de SPRINT 4:



SPRINT 4 review et rétrospective

Le 4^{ème} sprint avait pour but de terminer toutes les fonctionnalités restantes du programme

Nous avons implémenté le score et nous avons réussi à l'afficher en bas de l'écran (lorsqu'il attaque un monstre le score s'incrémente de 1) tout en travaillant sur l'interface graphique

On a aussi intégré 3 choix de MAP donc l'utilisateur a la possibilité de choisir n'importe quelle map pour jouer en cliquant sur 1,2 ou 3.

La pause était implémentée avec succès. En cliquant sur le bouton P, le jeu s'arrête et revient en marche en re cliquant sur le même bouton.

On a ajouté aussi l'arrêt de jeu, lorsque le Hero est mort, le jeu s'achève et affiche « GAMEOVER » et tout cela à l'aide de la variable GameStatus qui indique la situation du jeu (Marche, Pause ou Arrêt)

Mais malheureusement on n'a pas réussi à sauvegarder le score comme prévu et c'était à cause de la difficulté qu'on a rencontré lors de l'implémentation de l'interaction avec la souris lors de la saisie du nom de joueur.

On a eu des difficultés de communication durant les vacances ce qui a influencé sur l'avancement du projet.

De façon générale, le jeu est bien fonctionnel et le but de cahier de charges est atteint.