

Kevin BULLY CIMBALURIA

Clément PERRIN

Thomas DAPRILE

Thomas STIBLING



# Projet Zediablo



# Intro + démo

- Demo avec présentation de nos fonctionnalités.



# Version 1

- Labyrinthe
- Héro
- Monstre



## Version 2

- Case piégée
- Optimisation du labyrinthe
- Inventaire (sans affichage)

# Version 3

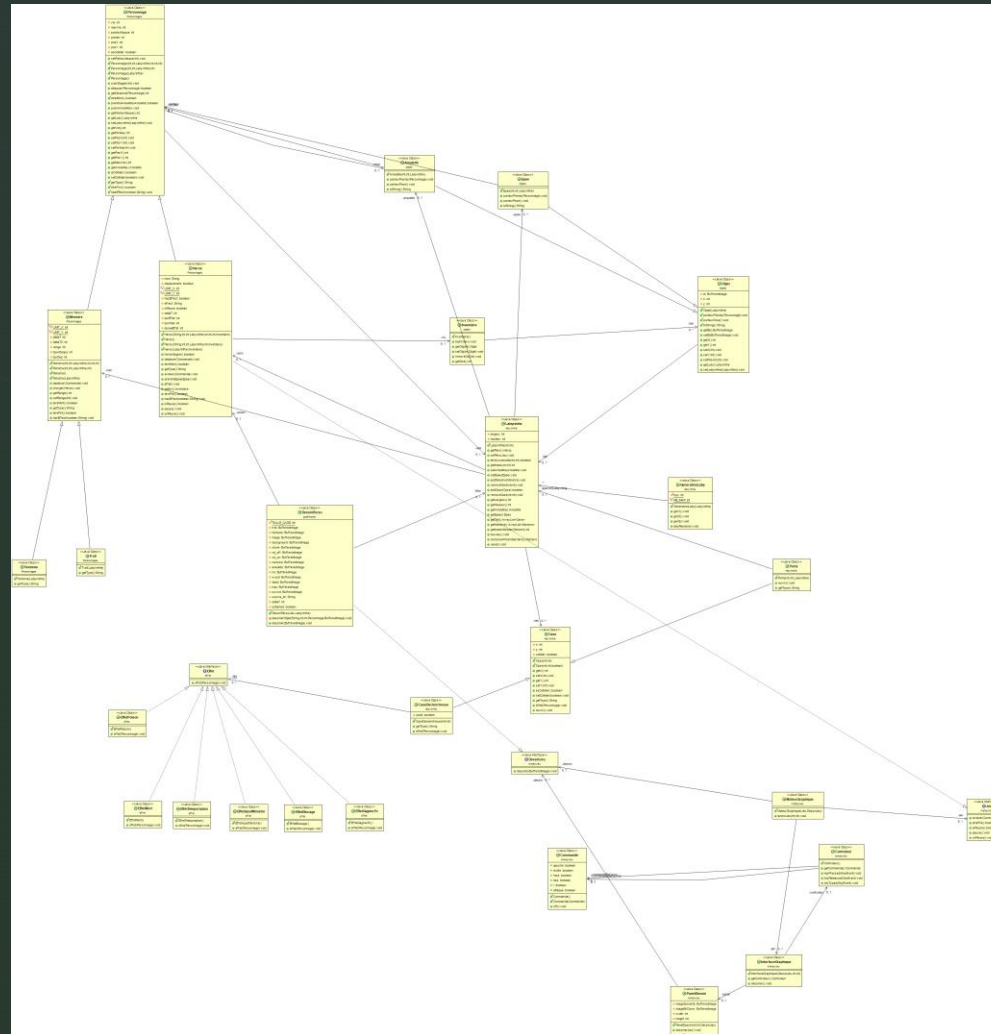
- Attaque Monstre
- Attaque héro
- Inventaire (graphique)
- Amulette / Fin du jeu



## Version 4

- Vie des monstres
- Gestion des éléments dans l'inventaire

# Diagramme de classe



# Répartition des tâches

- STIBLING : Inventaire / Version 1 du labyrinthe / Amulette
- DAPRILE : Case piégée et effet / Monstre
- PERRIN : Héro / Victoire, Défaite/ Attaquer
- BULLY CIMBALURIA : Graphisme / Bug fix / Troll et Fantôme



# Description application par bloc : 1

- Création de classe
- Mise en place du labyrinthe
- Fonctionnalité de base

## Description application par bloc : 2

- Déplacement du joueur
- Amulette : prendre / déposer



## Description application par bloc : 3

- Case a effet
- Mort du héro
- Fin du jeu

## Description application par bloc : 4

- Gestion des objets dans l'inventaire
- Plusieurs labyrinthe mis en place (3)

# Conception du labyrinthe

- Position : coordonnée  $x, y$ .
- Optimisation de la position avec des Cases
- Dessiner une case : chaîne de caractère
- Mise en place d'une image directement dans case
- Jeu devient lent car doit aller relire l'image
- Gestion final par chaîne de caractère

# Conclusion

- Problème de coordination engendrant des problèmes avec git.
- Problème de mise en accord pour une application
- Bonne expérience car prise en conscience de la réalité