Contrainte et obligation

Contraintes :

* Réaliser 5 niveaux, pas de fonction permettant de changer de niveaux, tout se fera par un paramètre dans le code
* Pas de mode 2 joueurs
* Niveaux stockés dans une base de données
* Maven obligatoire
* JUnit obligatoire
* Git obligatoire
* N’utiliser que le Framework graphique Swing
* Pas de requête SQL
* Utiliser uniquement les procédures stockées

Deadline de la conception : lundi 19 juin 2017 à 17h

A rendre :

- JavaDoc complet de votre projet (tests compris)

- JXR complet de votre projet (tests compris)

- Rapport SureFire de votre projet

- Diagramme de composants

- Diagramme de packages

- Diagramme de classes (un par package)

- Diagramme de séquence (autant que vous en jugerez utiles pour comprendre et expliquer le fonctionnement de votre programme)

- Un rapport GIT permettant d’identifier la production de chacun des membres de l’équipe.

- Tous les autres documents que vous jugerez nécessaires (MCD, procédures stockées, autres diagrammes, commentaires, …)

Eléments du jeu :

* Perso
* Map
* Monstres
* Porte
* Pierre
* Mur
* Vue perso
* Explosion (étoile)
* Image de fond

Fonctionnalité

* Perso |Px ; Py ; NbDiamTaken ;
* Map |NbDiamToTake ; Time ; Pdx ; Pdy ;
* Timer
* Door |Dx ; Dy | => CoordD==CoorP ?win
* Monstres
  + FlapFlap
  + BimBim
  + PuffPuff
* Pierre
  + Rocher
  + Diamant
* Murs
  + MurSolide
  + MurCasse
  + MurIncassable
* VuePerso
* Explosion | if perso died

Fonction qui va vérifier si le nombre de vie est à 0

fonction qui va gérer le déplacement du monstre (Mx, My,