

## A Savoir:

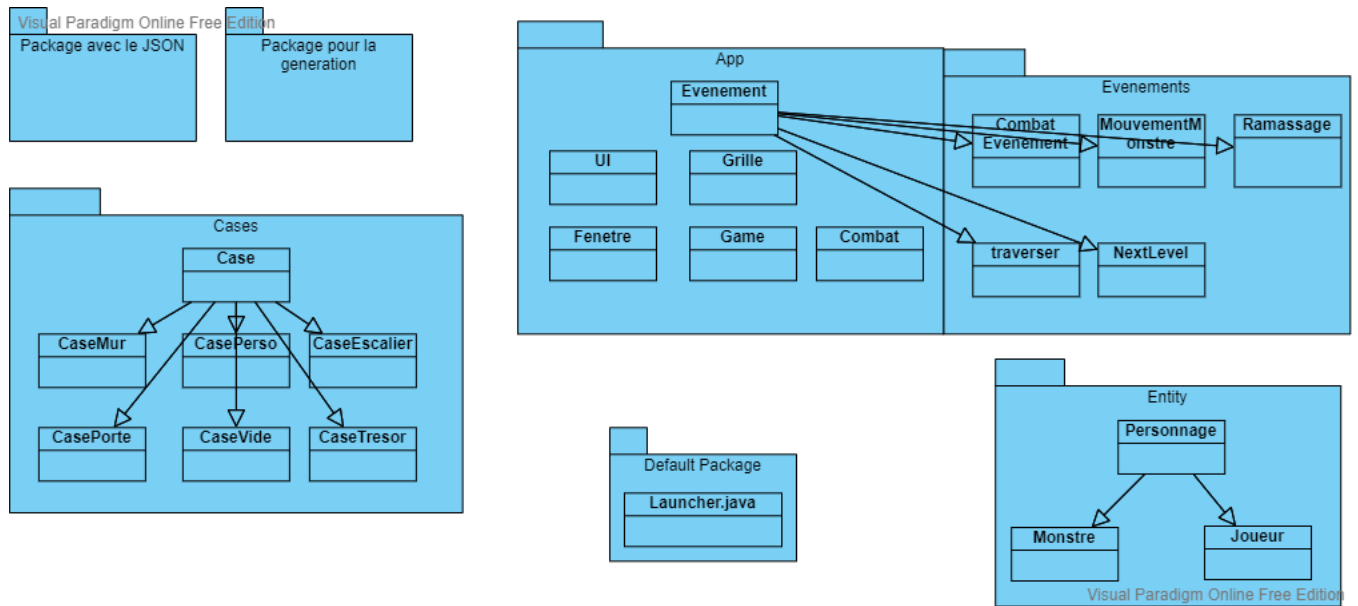
On se déplace avec "z,q,s,d", si on heurte un ennemi le combat se lance, il faudra alors appuyer sur "k" pour se battre. Lorsque le combat est terminé, marcher sur l'ennemi pour le faire disparaître.

BUT: Trouver la sortie (escalier) en ramassant le plus de pièces et en éliminant le plus d'ennemie.

## Choix de modélisation

- Pour les salles de Donjon nous avons utilisé du JSON afin de créer des tableaux pour les salles/ennemies/personnage...notamment pour relier les portes de chaque salle entre elles.
- Pour la génération aléatoire des salles nous nous sommes inspiré des vidéos du coding train, mais nous avons pas réussi à le faire marcher car on avait un problème avec les portes, on a donc généré un donjon que l'on a modifié à la main par la suite.
- On a donc notre main(launcher.java) qui va appeler la classe UI pour gérer l'affichage, UI va utiliser une fenêtre avec la classe du même nom pour pouvoir afficher la grille du jeu(lors de la lecture du Json): qui sera créée grâce à la Classe Cases et ses descendants, dans la fenêtre on mettra aussi mes captures clavier afin de déplacer le personnage.
- Les événements comme les collisions le ramassage et le lancement des combats sont gérés avec la classe Evenement et ses descendants.
- Lors de la lecture du fichier Json on récupère notre grille mais aussi les stats de notre personnage ainsi que les ennemis et leur emplacement, qui seront gérés avec la classe du package Entity.

# Diagramme de Classe



## Répartition

Victor:

- -Déplacement
- -Génération aléatoire
- -Le back / la structure de base

Maël:

- -Phase combat
- -Evenement
- -Modification donjon
- -Graphismes(dessin en pixel ART)