



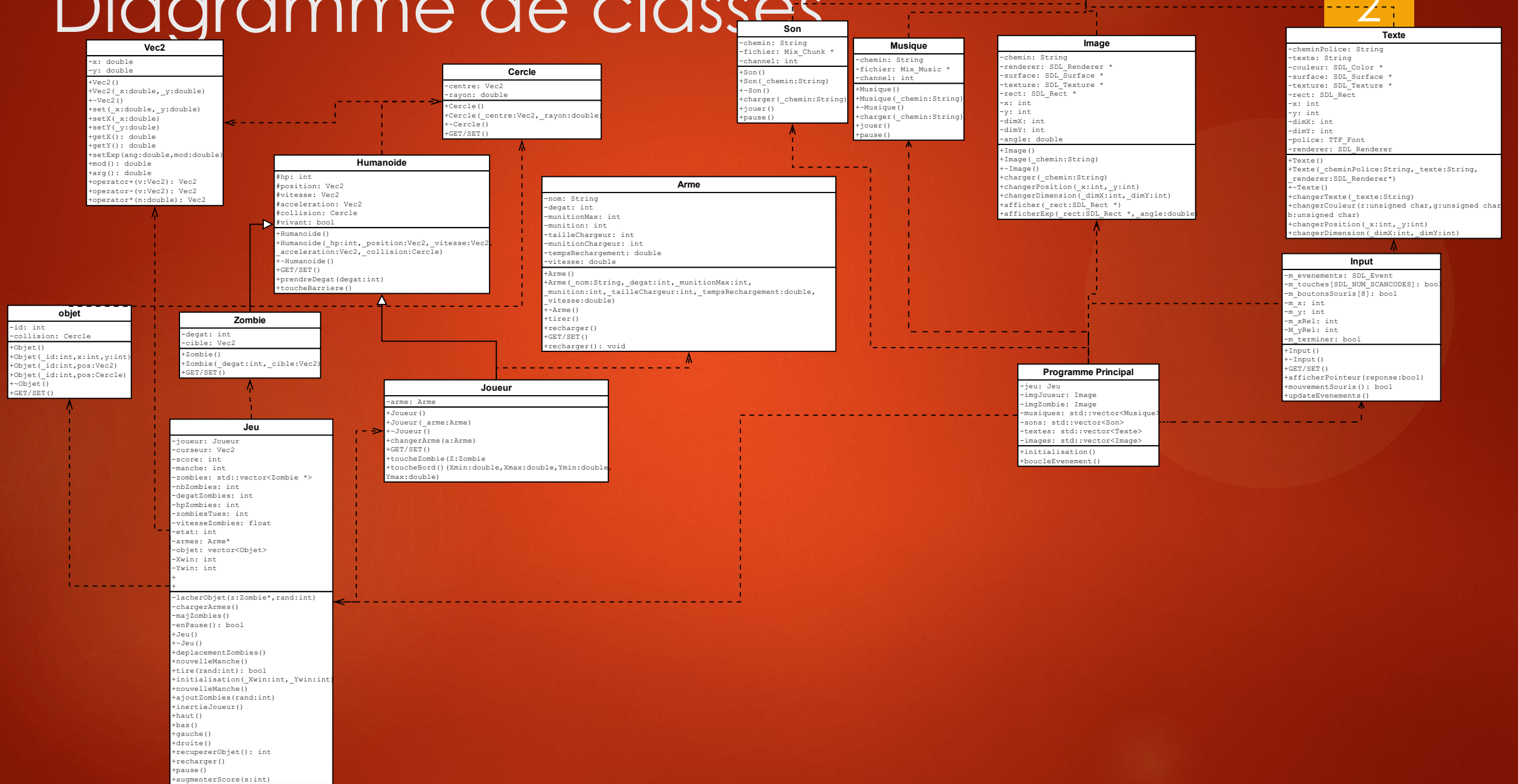
Zombie at Nautibus

KWANSA YANNICK – VERDU SIMON – LAMBERT TIMOTHÉE

Dans un soucis de lisibilité et de simplicité, les accesseurs et mutateurs sont remplacés par la ligne SET/SET()

Diagramme de classes

2



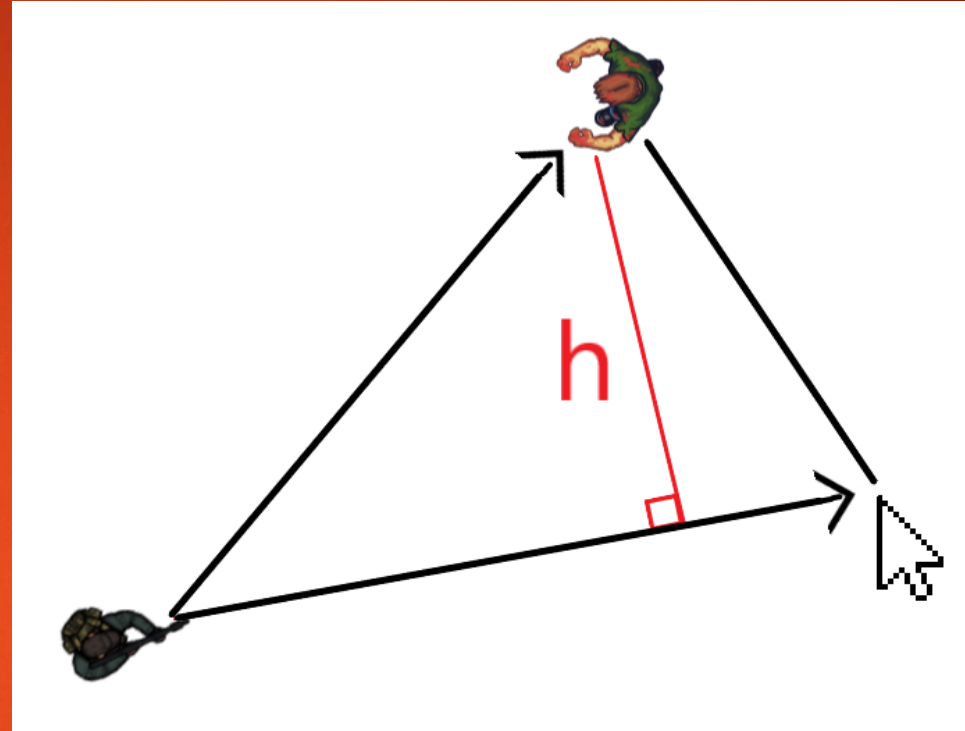
Classes Zombie/Joueur

3

- ▶ Héritent de la classe Humanoïde
- ▶ Gestion joueur/zombie (Hp, arme/degat ...)
- ▶ Calcul de l'inertie des objets
 - ▶ Accélération, vitesse et position
- ▶ Collisions

Classe Jeu

- ▶ Variables du jeu
- ▶ Gestion des événements
- ▶ Fonction tirer() :
 - ▶ Récupération de l'arme
 - ▶ Test balle -> recharger()
 - ▶ Parcours Vector de zombies
 - ▶ Création de 2 Vec2 : Curseur – Joueur / Joueur – Zombie
 - ▶ Calcul si le zombie est touché
 - ▶ Calcul le zombie le plus proche du joueur
 - ▶ Dégâts zombie + mort + drop



Nom de la tâche	Priorité	Validation
LOT 1 : AFFICHAGE PRINCIPALE	Primordial	
Créer un environnement de jeu, avec une fenêtre qui s'affiche et une boucle d'événement.	Affecte : Module Jeu + Image	✓
Afficher le personnage jouable dans l'environnement.	Affecte : Module Joueur + Image	✓
Affichage des zombies au sein de l'environnement.	Affecte : Module Zombie + Image	✓
LOT 2 : DÉPLACEMENT DES ÉLÉMENTS	Primordial	
Déplacement du personnage dans l'environnement.	Affecte : Module Vec2 + Jeu + Image + Joueur	✓
Déplacement des zombies en fonction de la position du joueur.	Affecte : Module Vec2 + Jeu + Image + Zombie	✓
Viser à la souris.	Affecte : Jeu + Image + Vec2 + Joueur	✓
LOT 2 : INTERACTION DES ÉLÉMENTS	Primordial	
Tir avec le personnage.	Affecte : Module Vec2 + Image + Son + Joueur	✓
Boîte de collision des zombies.	Affecte : Module Zombie + Cercle + Jeu	✓
Boîte de collision du personnage.	Affecte : Module Joueur + Cercle + Jeu	✓
LOT 3 : MISE EN PLACE DU GAMEPLAY PRINCIPAL	Primordial	
Dégâts infligés aux zombies.	Affecte : Module Zombie + Jeu	✓
Dégâts infligés au personnage.	Affecte : Module Personnage + Jeu	✓
Apparition aléatoire des zombies par vague.	Affecte : Module Zombie + Module Jeu + Image	✓
LOT 4 : INTERFACES	Vivement attendu	
Indicateur de Points de vies du joueur.	Affecte : Module Joueur Module jeu + Texte	✓
Indicateur de Points de vie des zombies.	Affecte : Module Zombie + Module Jeu + Texte	✓
Ajout menu principal.	Affecte : Module Jeu + Programme Principale	✓
Affichage du score/nombre de vague.	Affecte : Module Jeu + Zombie + Joueur + Texte	✓
LOT 5 : FONCTIONNALITES SUPPLEMENTAIRES	Facultatif	
Ajout de trousse de soin au cours de la partie.	Affecte : Module Jeu + Module Joueur + Image	✓
Menu meilleur score	Affecte : Module Jeu, Programme Principale	✗
Nouveaux modes de difficulté.	Affecte : Module Jeu, Module Zombie, Module Menu	✗
Nouveaux modes de jeux.	Affecte : Module Jeu, Module Zombie, Module Joueur, Programme Principale	✗
LOT 6 : Documentations et Annexes	Primordial	
Création d'une documentation doxygen du projet.	Affecte : Tous les modules, mise en place de commentaires.	✓
Création de l'exécutable de l'application.		✓
Création des fichiers complémentaires (ReadMe.txt, Makefile)		✓

► Difficultés :

► Gestion des conflits sur GitHub

► Tire -> Collision avec les zombies

► Meilleure gestion des animations, sons

► Système de gestion des armes

► Nouveaux modes de jeu / Choix des difficulté + High Score

► Menus des options avec plein écran

► Meilleurs dessins

