

# Projet Zeldiablo

Nicolas FRACHE - Alessi DEMANGE - Silvio BRANCATI





# Fonctionnalités par version

## V1.0 :

- Ajout d'un affichage graphique à l'aide du moteur graphique + création labyrinthe
- Ajout déplacements du héros + collisions

## V2.0 :

- Ajout de monstres immobiles
- ajout gestion direction du héros
- creation case piège



# Fonctionnalités par version

## V3.0 :

- Ajout déplacement aléatoire des monstres + gestion collisions
- Création de nouveaux types de monstres

## V4.0 :

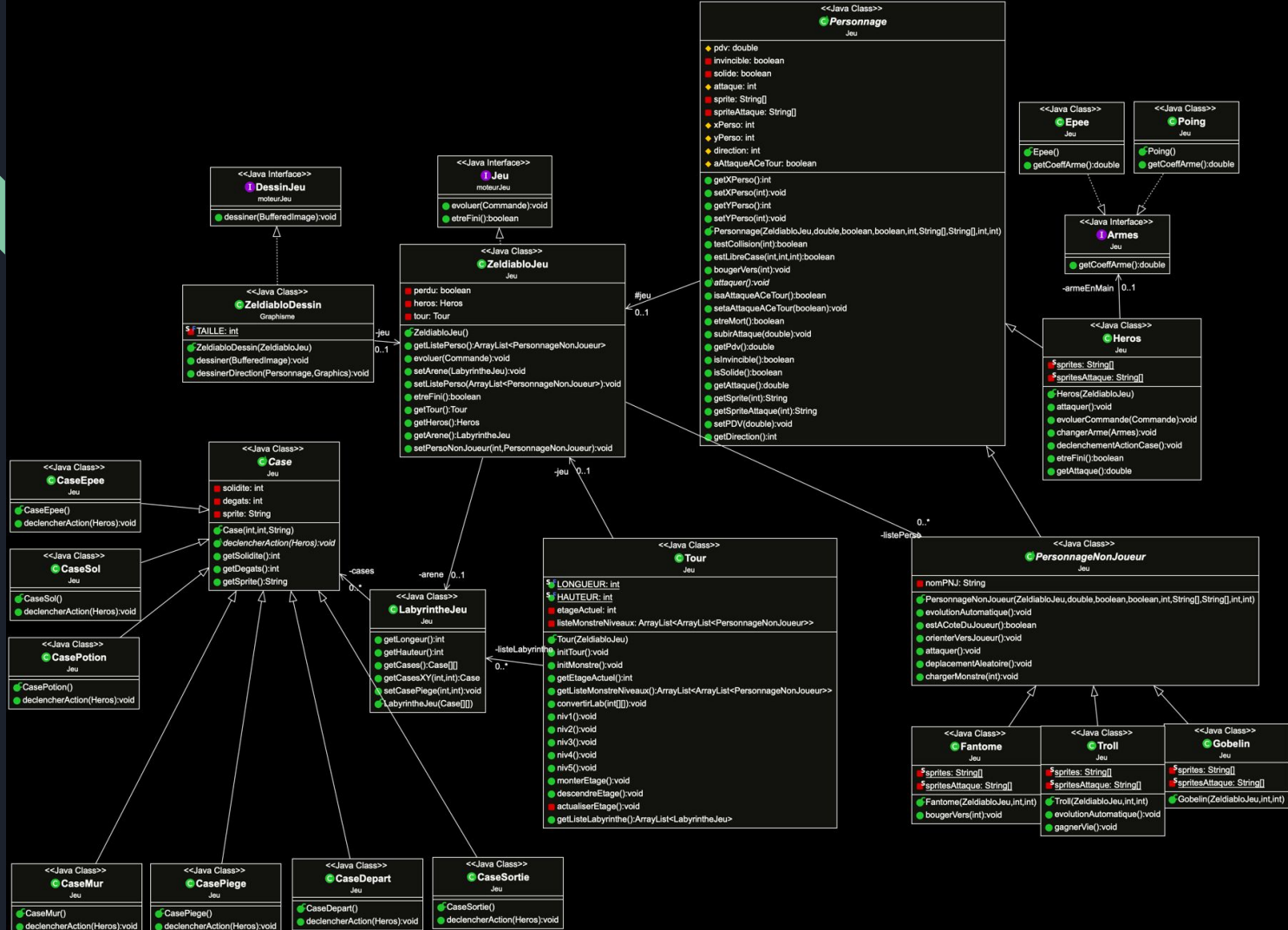
- Ajout attaque automatique des monstres + gestion attaque directionnelle du héros
- Ajout affichage graphique montrant la direction des personnages + si attaque
- Ajout mort des monstres



# Fonctionnalités par version

V5.0 :

- Apparition aléatoire des monstres
- Création de 5 niveaux de labyrinthe
- Ajout de cases bonus





# Partage des tâches

## Nicolas :

- Ajout affichage graphique à l'aide du moteur fourni
- Ajout détection/gestion collision
- Gestion liste personnage non-joueurs
- Déplacement aléatoire personnages non-joueurs
- Affichage direction joueur/monstre
- Stockage information attaque et affichage graphique
- Apparition monstre sur une case aléatoire

## Silvio :

- Ajout déplacement du héros
- Gestion direction du héros
- Création fantôme
- Gestion attaque directionnelle du héros
- Mort des monstres
- Gestion des niveaux
- Retranscription des labyrinthes
- Création arme
- Affichage des sprites

## Alessi :

- Création labyrinthe par défaut
- Gestion de la case piège sur le héros
- Création Troll
- Gestion du déplacement et attaque du monstre
- Recherche et adaptation des sprites
- Création des différents niveaux
- Gestion base bonus