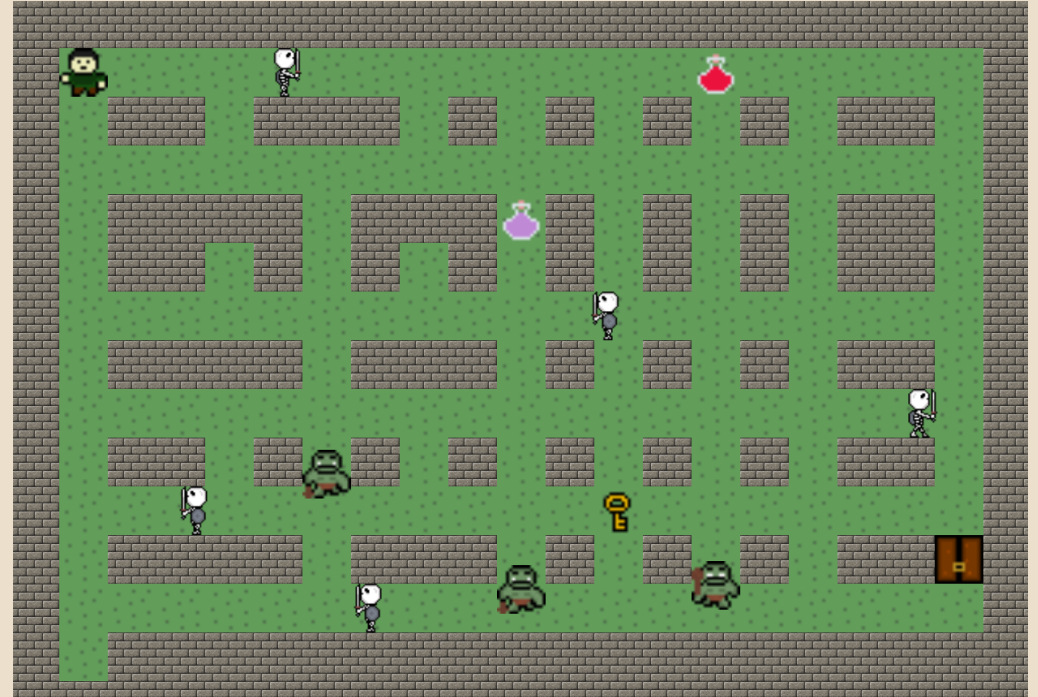


Présentation Projet ACL

- Équipe « Team Random »
- Stanislas – Donatien – Idrissa – Mostafa – Apolline

22/12/23

ENSEM



1 Fonctionnalités implémentées

❖ JEU

Le but du jeu est d'aller chercher le trésor qui est placé sur la carte, tout en évitant les monstres et les pièges sur le chemin.

- le joueur peut contrôler le personnage avec les touches du clavier
- il est possible de mettre le jeu sur pause
- il est possible de sauvegarder les scores et les utilisateurs
- le héros passe au niveau supérieur à chaque fin de niveau

❖ HÉROS

C'est le personnage du jeu, celui qui peut être contrôlé par l'utilisateur en utilisant les flèches du clavier.

- le héros se déplace dans un labyrinthe
- le héros ne peut pas traverser les murs
- le héros gagne lorsqu'il trouve le trésor
- le héros a une jauge de vie
- le héros perd de la vie quand il est touché par un monstre
- le héros peut attaquer les monstres (grâce à la touche ESPACE)
- le héros perd de la vie dans les pièges
- le héros gagne de la vie avec les potions

❖ MONSTRES

Les monstres sont des personnages non joueurs qui sont les adversaires du héros, ils peuvent lui faire perdre de la vie et le tuer.

- les monstres se déplacent aléatoirement
- le monstre attaque le personnage lorsqu'il rentre à son contact
- les monstres ont une vie et meurent lorsque le héros l'attaque

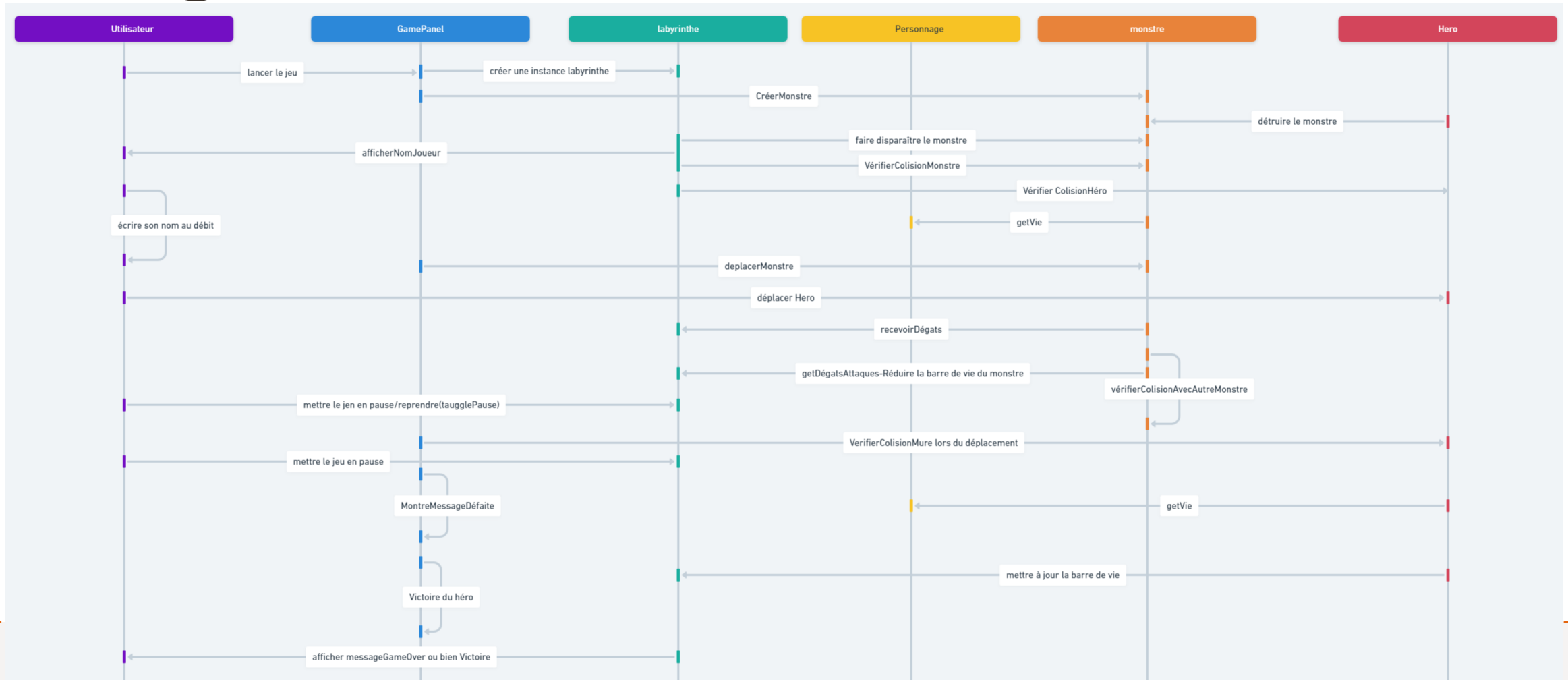
❖ LABYRINTHE

Le labyrinthe est l'interface dans laquelle les personnages se déplacent.

- le labyrinthe est carré et constitué de murs
- le labyrinthe a des pièges

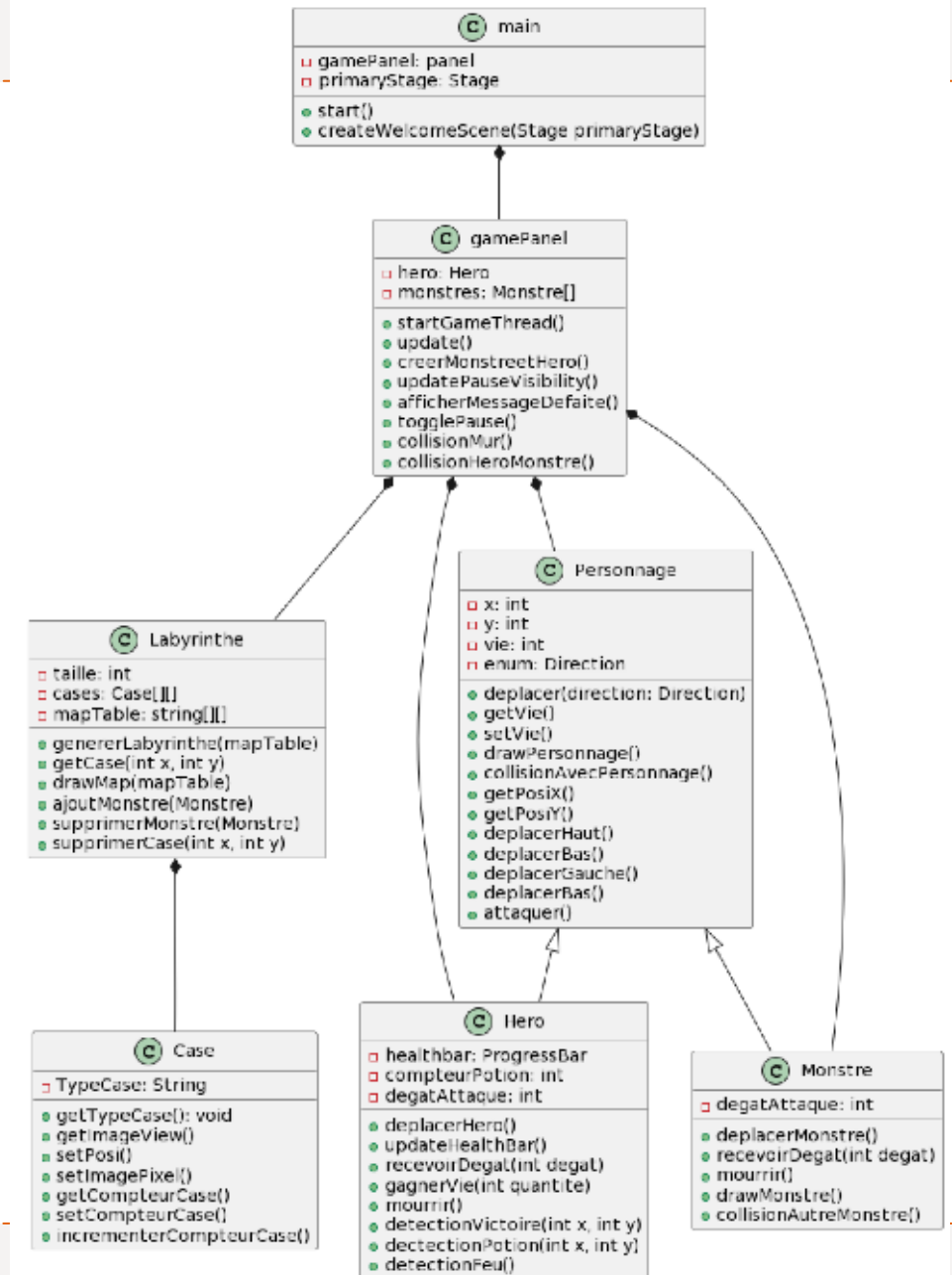
2 Diagrammes finaux

Diagramme de séquence :



2 Diagrammes finaux

Diagramme de classe :



3 Test JUnit

4 Organisation de l'équipe

Idrissa

- Mise en place architecture
- Développement

Stanislas

- Développement

Donatien

- Développement et amélioration graphique

Mostafa

- Conception et diagrammes

Apolline

- Développement et mise en place Maven/Git

5 Bilan des compétences

Conception logiciel



- ☐ Réfléchir à une architecture de logiciel/jeu
- ☐ Comprendre les objets manipulés
- ☐ Meilleure maîtrise de Java

Maîtrise de GitHub



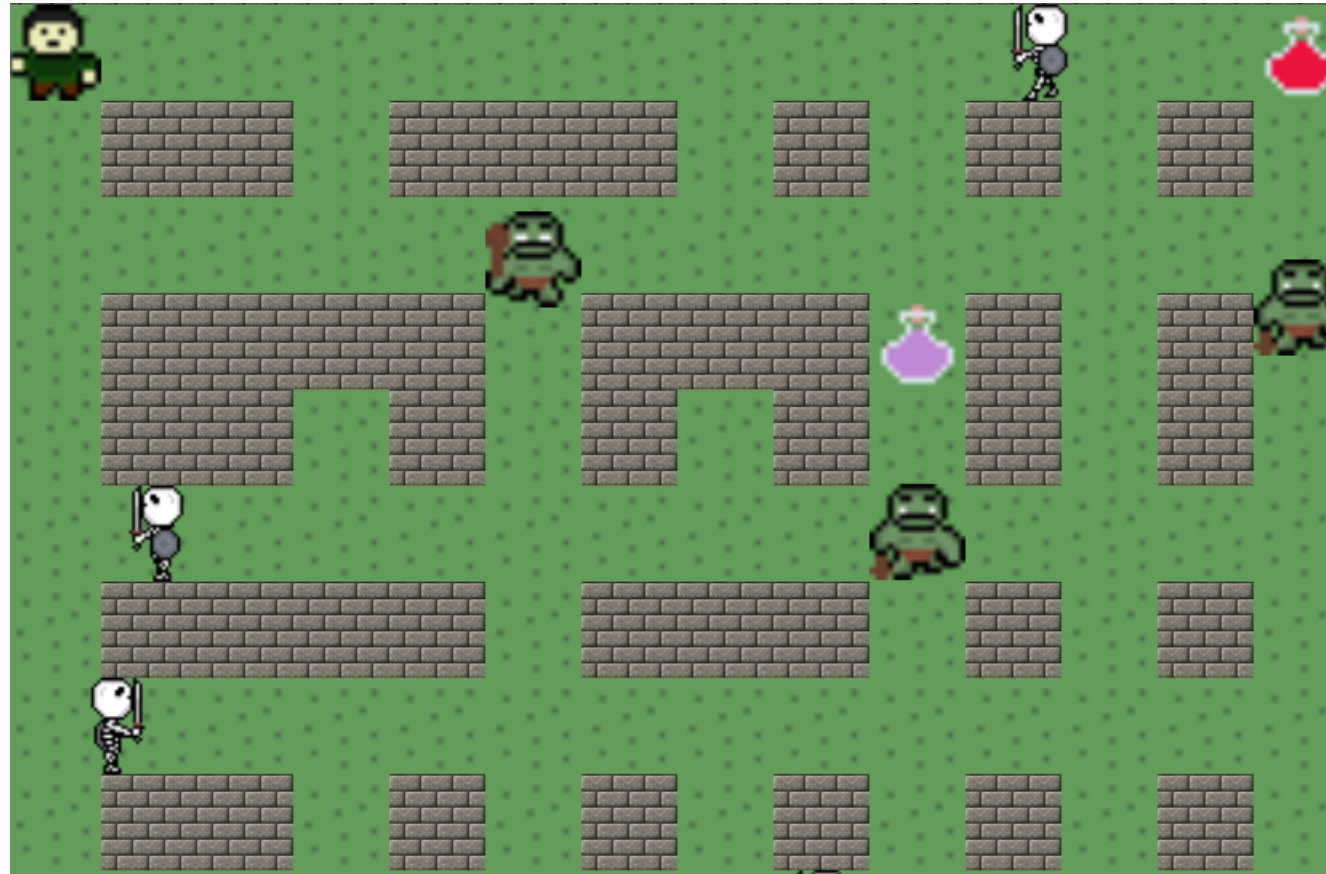
- ☐ Construction d'un projet Maven
- ☐ Commandes GitBash et compréhension de GitHub

Travail en équipe



- ☐ Coordonner son travail avec celui des autres
- ☐ Réaliser des points réguliers pour mieux avancer

6 Démonstration du jeu



Merci pour
votre attention

