

Présentation Projet ACL

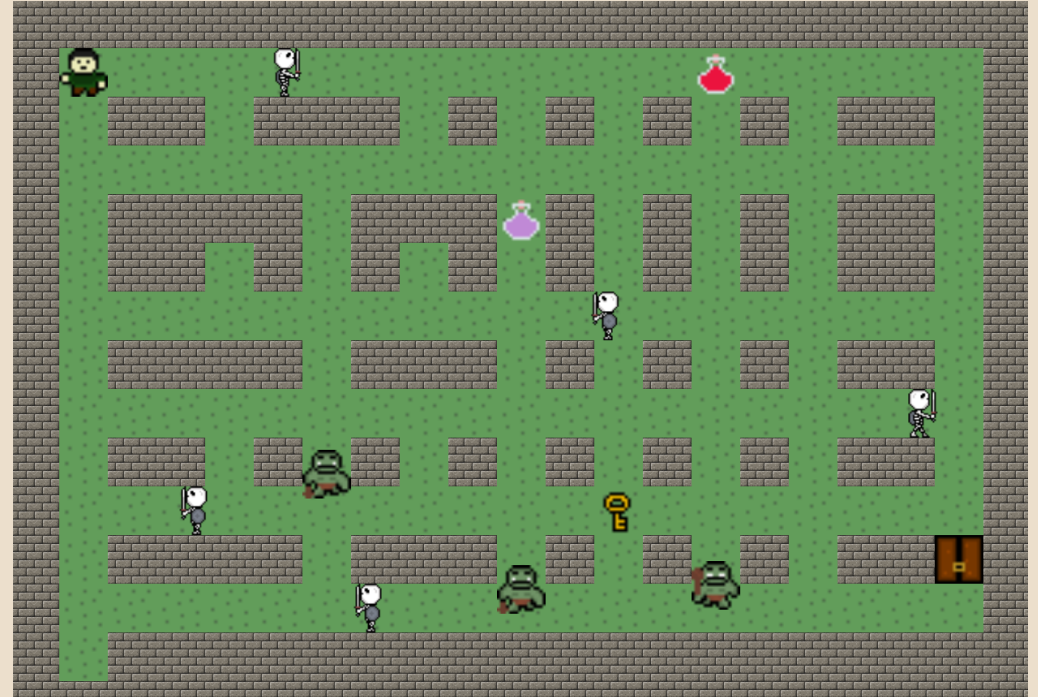
- Équipe « Team Random »
- Stanislas – Donatien – Idrissa – Mostafa – Apolline

22/12/23



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

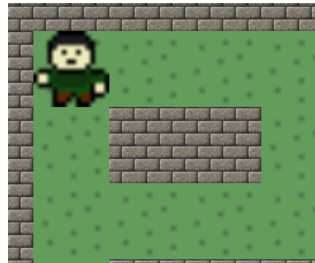
LORRAINE
INP Ensem



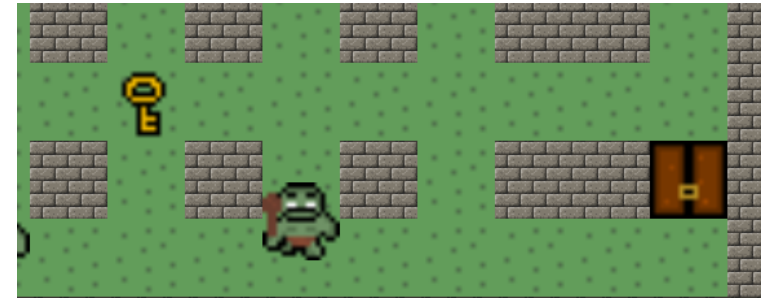
1 Fonctionnalités implémentées

But du Jeu :

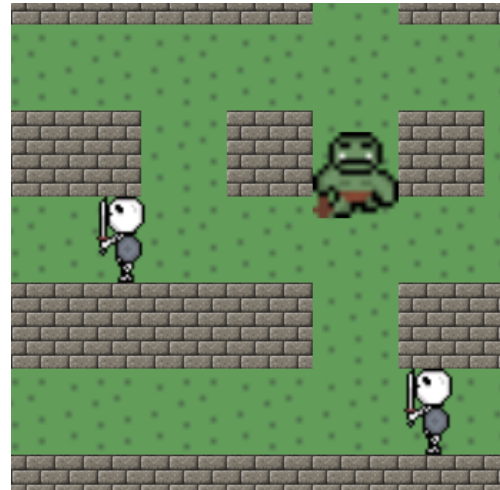
- se déplacer dans un labyrinthe
- éviter les monstres
- passer au niveau suivant grâce à la clef et à la porte
- arriver au bout des niveau en trouvant le coffre



Héros



Clef et porte



Monstre

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 :

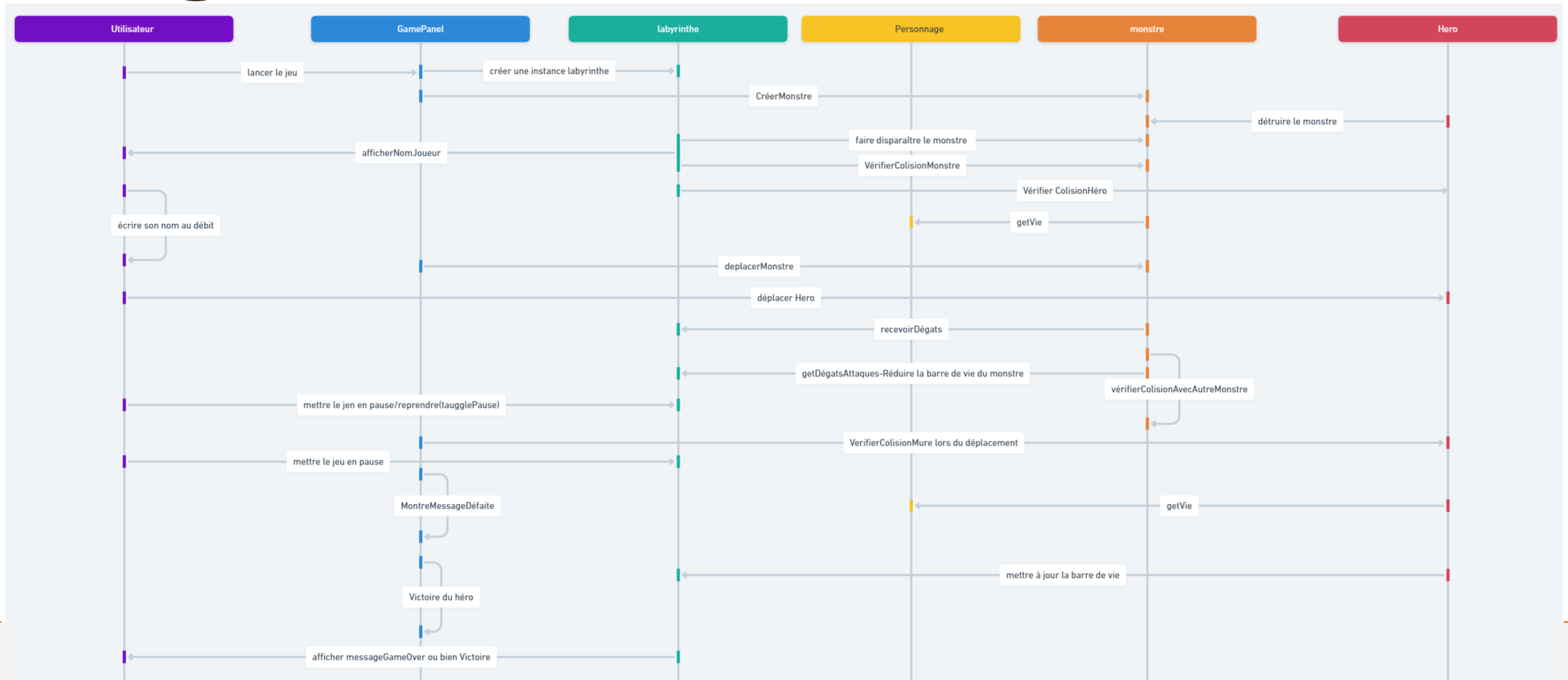
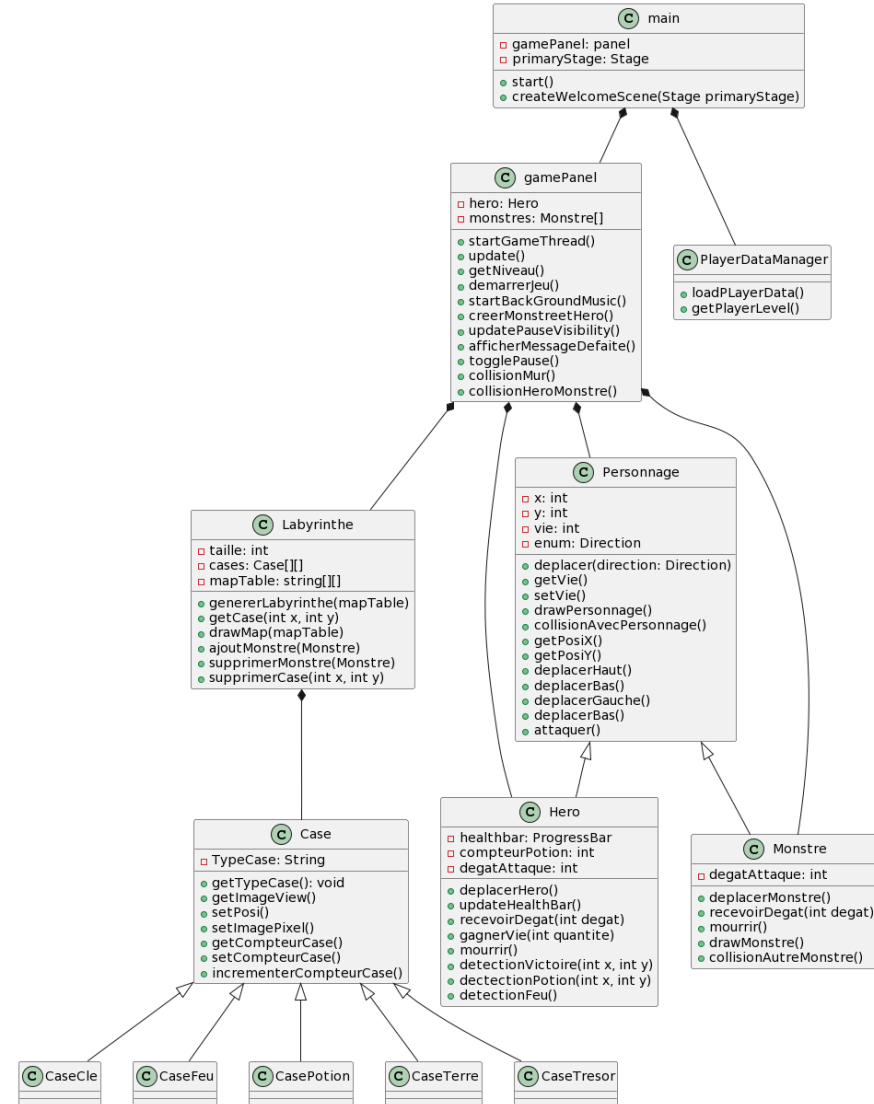


Diagramme de classe :



3 Organisation de l'équipe

Idrissa

- Mise en place architecture
- Développement

Stanislas

- Développement

Donatien

- Développement
- Amélioration graphique

Mostafa

- Conception et diagrammes


Apolline


- Développement
- Mise en place Maven/Git









3 Organisation de l'équipe

Utilisation de GitHub

main 4 Branches 3 Tags t Add file <> Code

 **apoplop** Update README.md

30885d0 · 6 hours ago  124 Commits

 labgame	maj diagramme et ajout diaporame de soutenance	yesterday
 sprint1	regroupement dans dossier Sprint1	last month
 sprint2	mise à jour backlog_sprint3	2 weeks ago
 sprint3	maj diagramme et ajout diaporame de soutenance	yesterday
 Conception.pdf	maj diagramme et ajout diaporame de soutenance	yesterday
 README.md	Update README.md	6 hours ago
 Soutenance.pdf	maj diagramme et ajout diaporame de soutenance	yesterday
 backlog_general.txt	maj backlog, diagramme, Conception/pdf	yesterday

4 Bilan des compétences

Conception logiciel



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

Maîtrise de GitHub



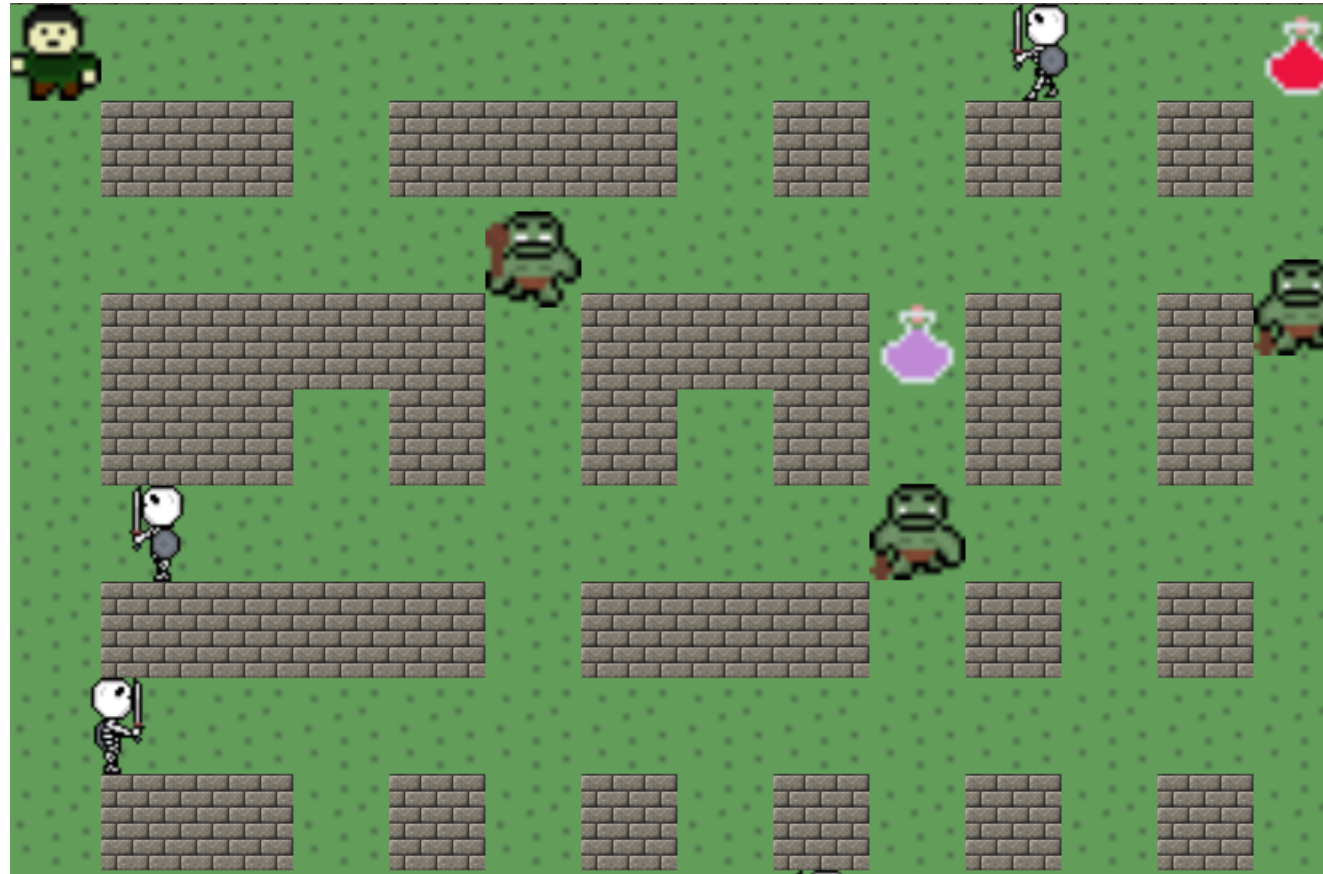
- ☐ Construction d'un projet Maven
- ☐ Commandes GitBash et compréhension de GitHub

Travail en équipe



- ☐ Coordonner son travail avec celui des autres, se répartir les tâches
- ☐ Réaliser des points réguliers pour mieux avancer
- ☐ Écrire un code clair que les autres puissent comprendre

5 Démonstration du jeu



Merci pour
votre attention

