

# Fichier de Conception

Projet ACL – Jeu de labyrinthe

Équipe : Team Random
----------------------

## I. 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
- le joueur dispose d'un temps limité pour gagner
- il est possible de sauvegarder les scores et les utilisateurs
- il est possible de choisir un niveau de difficulté
- il est possible de gérer la vitesse du joueur

### ❖ HÉROS

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

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

### ❖ MONSTRES

Les monstres sont des personnages non joueur 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 jauge de vie
- lorsque le personnage s'approche, le monstre ne se déplace plus aléatoirement et tente d'attaquer le héros

### ❖ LABYRINTHE

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

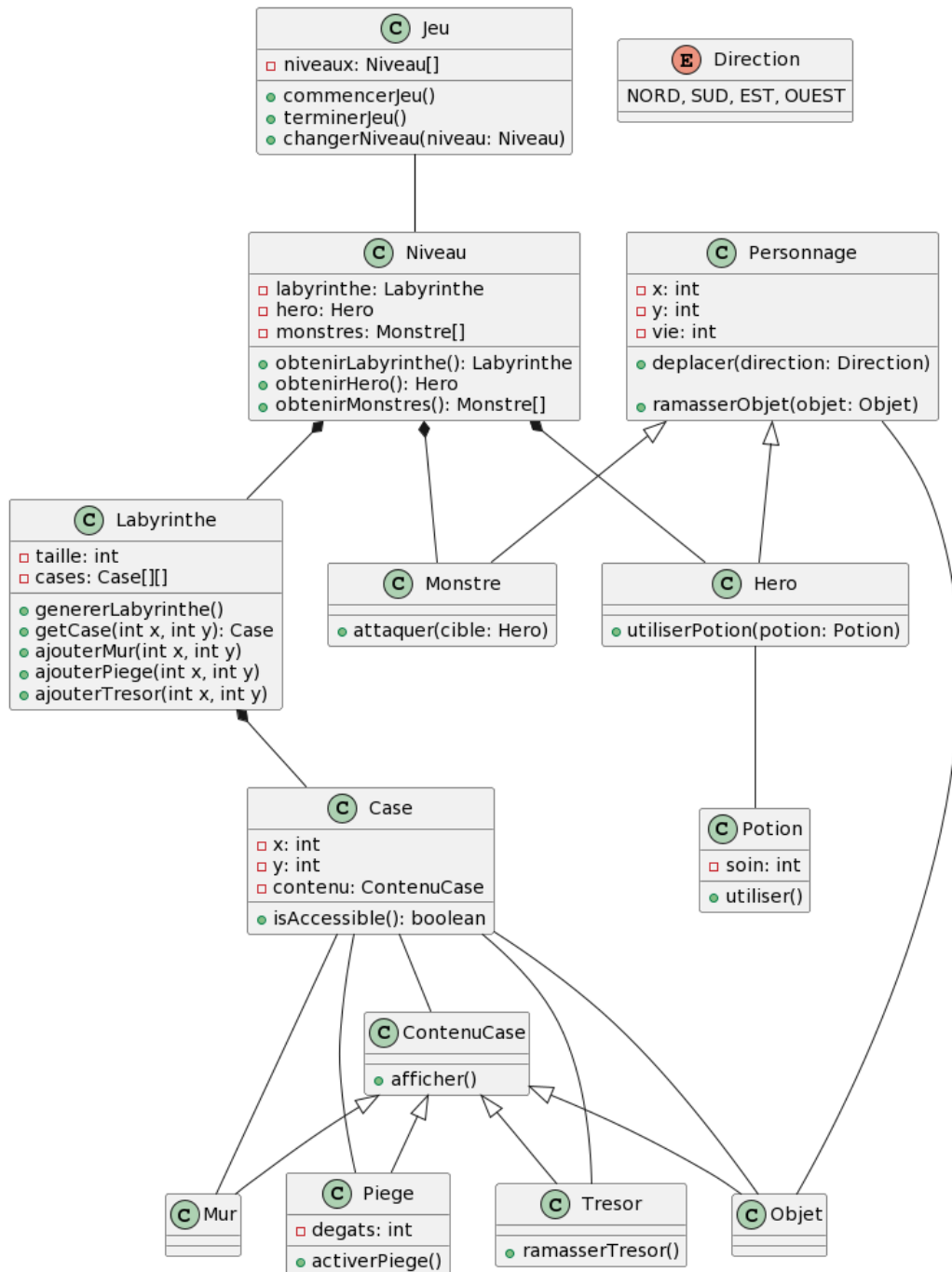
- le labyrinthe est carré et constitué de murs

- le labyrinthe a des pièges

## II. Récapitulatif des diagrammes pour chaque Sprint

### Sprint 1

Diagramme de classe au Sprint 1 :



## Sprint 2

Diagramme de classe du Sprint 2 :

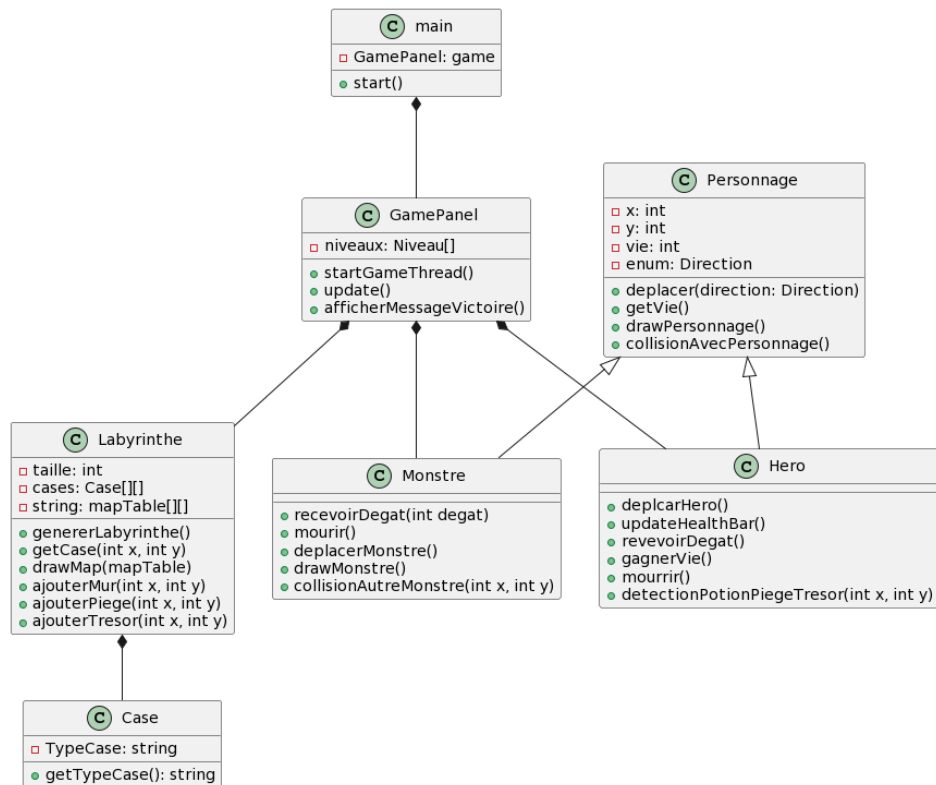
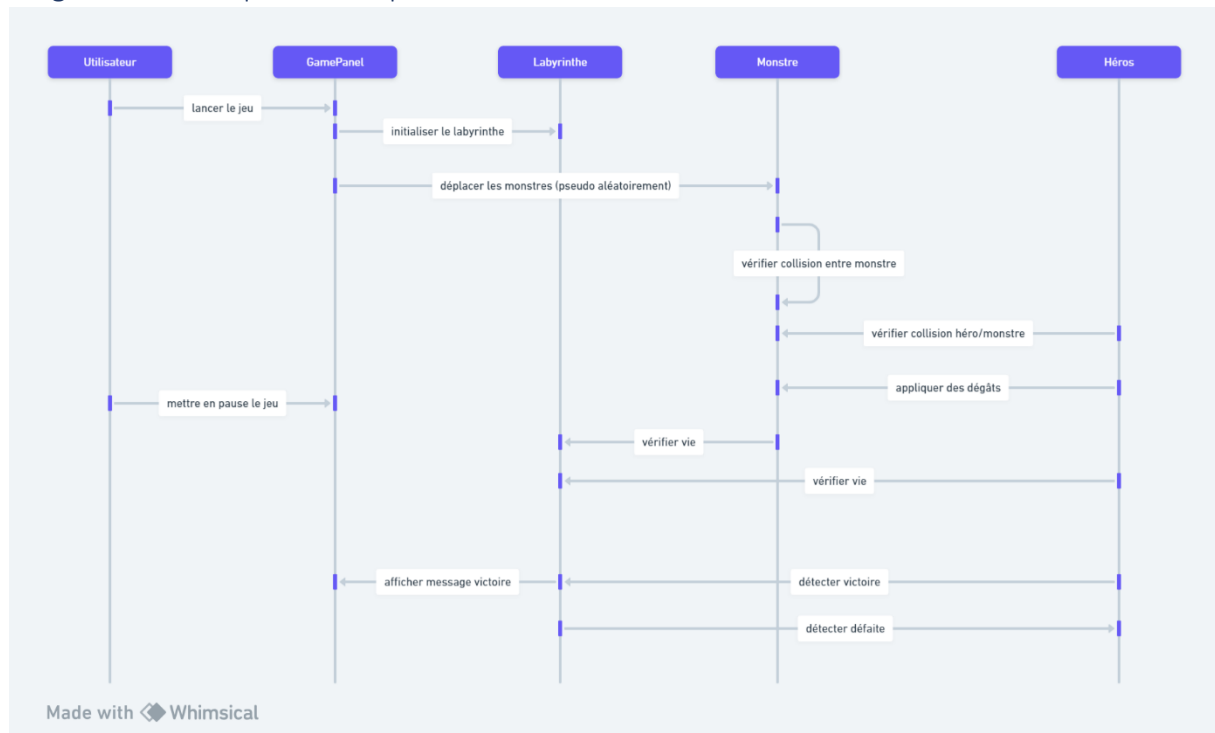


Diagramme de séquence au Sprint 2 :



## Sprint 3

Diagramme de classe du Sprint 3 :

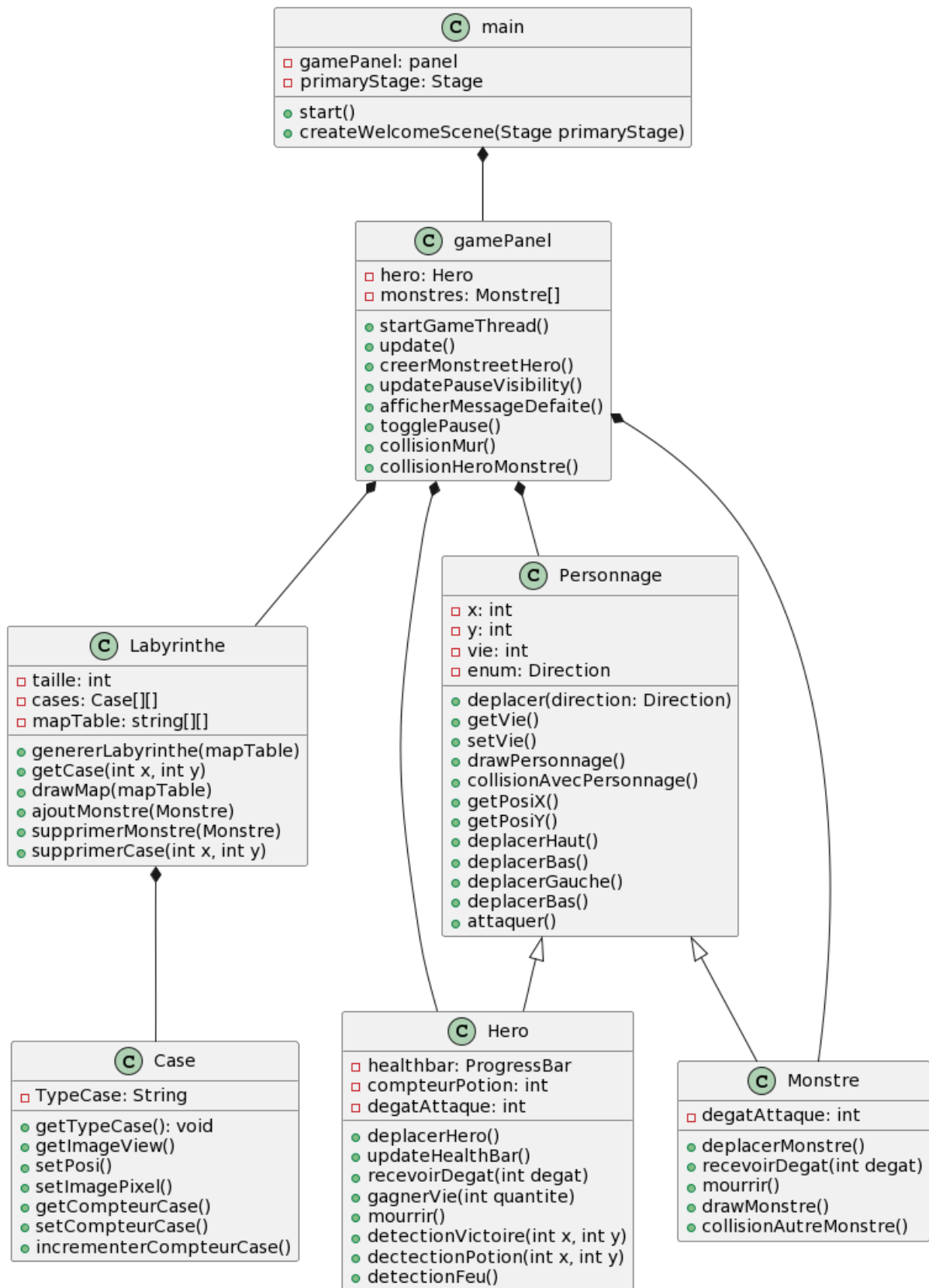
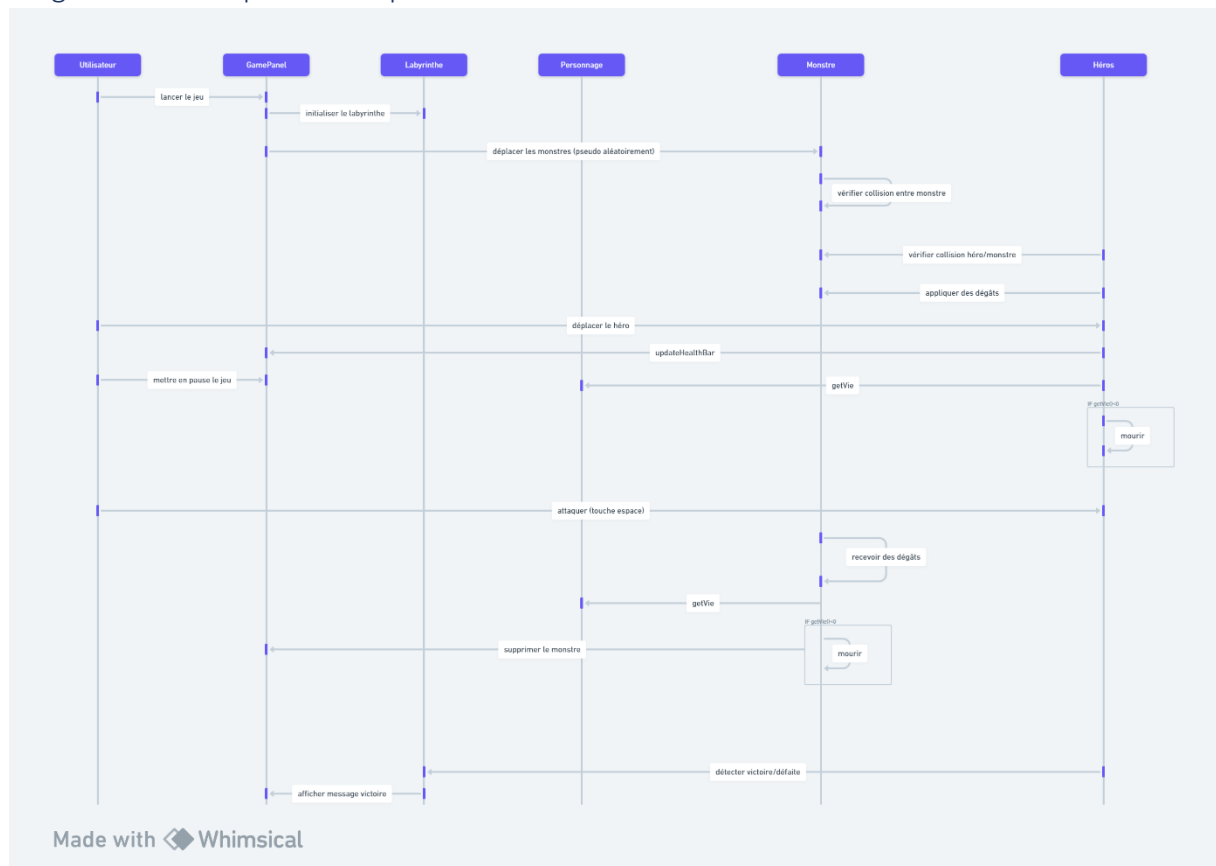


Diagramme de séquence au Sprint 3 :



### III. Répartition des tâches

Sprint 1 :

- Mise en place du Git (Apolline)
- Élaboration du build Maven (Apolline)
- Mise en place de l'interface (Donatien)
- Élaboration du diagramme de classe (Mostafa)
- Élaboration des premières versions des classes GamePanel, Labyrinthe, Case, Hero, Personnage, Monstre (Idrissa)

Sprint 2 :

- Correction du build Maven (Idrissa)
- Développement des attaques des monstres (Idrissa)
- Ajout d'une barre de vie (Stanislas)
- Perte de la vie du Héros lors d'une collision avec un monstre (Apolline)
- Mise à jour des diagrammes de classe et séquence (Mostafa)

Sprint 3 :

- Implémentation de l'attaque du héros sur les monstres (Idrissa)
- Création des niveaux (Apolline)
- Possibilité de mettre en pause le jeu (Stanislas)
- Amélioration graphique (Donatien)

Groupe ACL « Team Random »

Stanislas ATCHEKOU - Mostafa ABDESSADEK - Donatien EDY - Idrissa CONDE - Apolline FOUQUES

- Mise à jour des diagrammes de classe et séquence (Mostafa)