

# Fichier de Conception

Projet ACL – Jeu de labyrinthe

## I. Fonctionnalités implémentées

### ❖ JEU

- 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

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

-

## II. Récapitulatif des diagrammes pour chaque Sprint

Sprint 1

Sprint 2

Sprint 3

Sprint 4

## III. Répartition des tâches