

ZELDIABLO

Ponroy - Roth - Prykhodko - Bortolotti

1) INTRODUCTION

- > Présentation
- > Démonstration









2) PRÉSENTATION DES FONCTIONNALITÉS

> Version 1:

1. Donner une position initiale au monstre
2. Afficher le monstre
3. Considérer le monstre dans les déplacements du personnage
4. Déplacer le monstre








2) PRÉSENTATION DES FONCTIONNALITÉS

> Version 2:

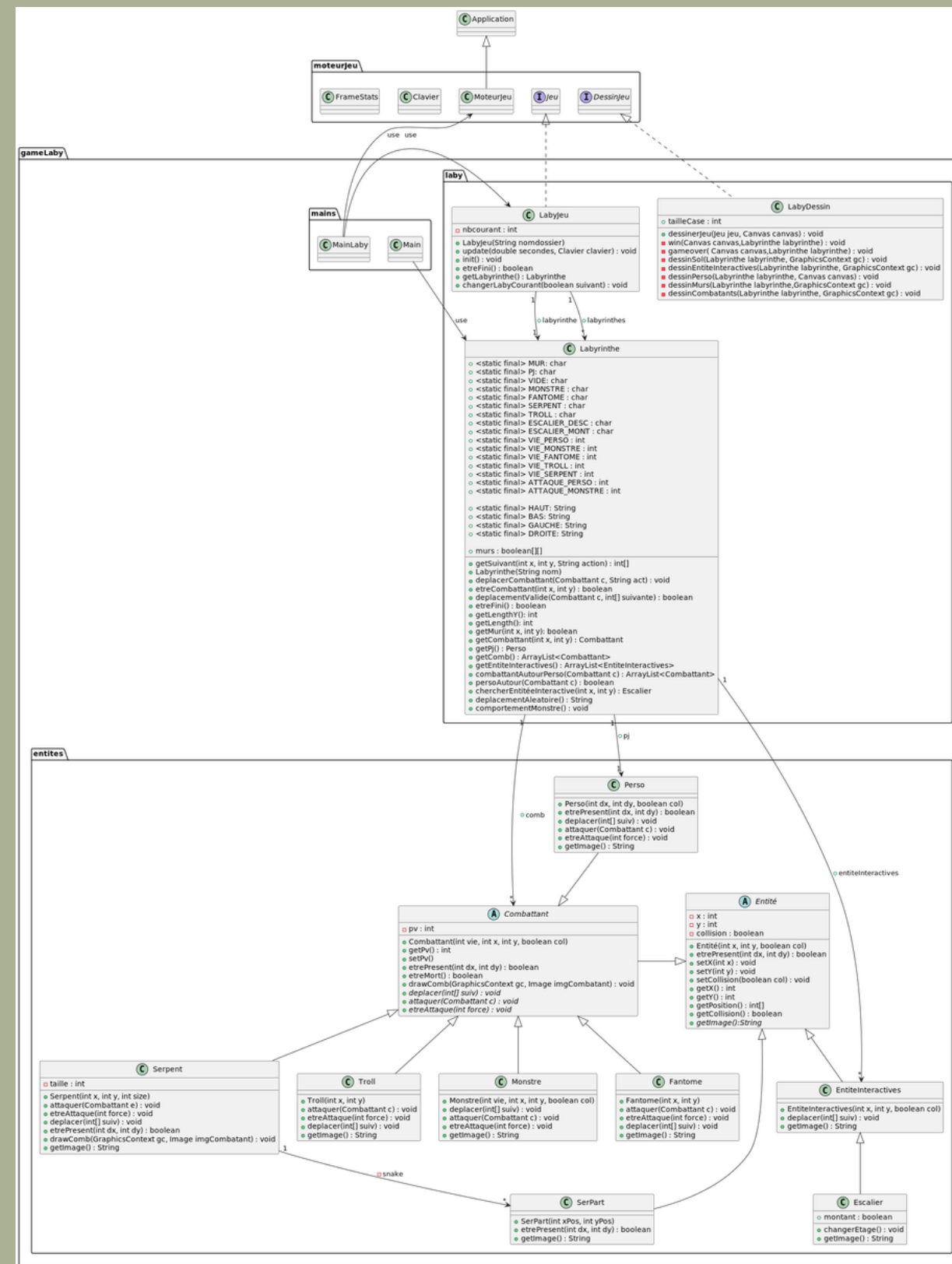
1. Attaque des monstres
2. Attaque du joueur
3. Gestion d'un labyrinthe multi-étages
4. Fantômes 
5. Troll 
6. Serpent    

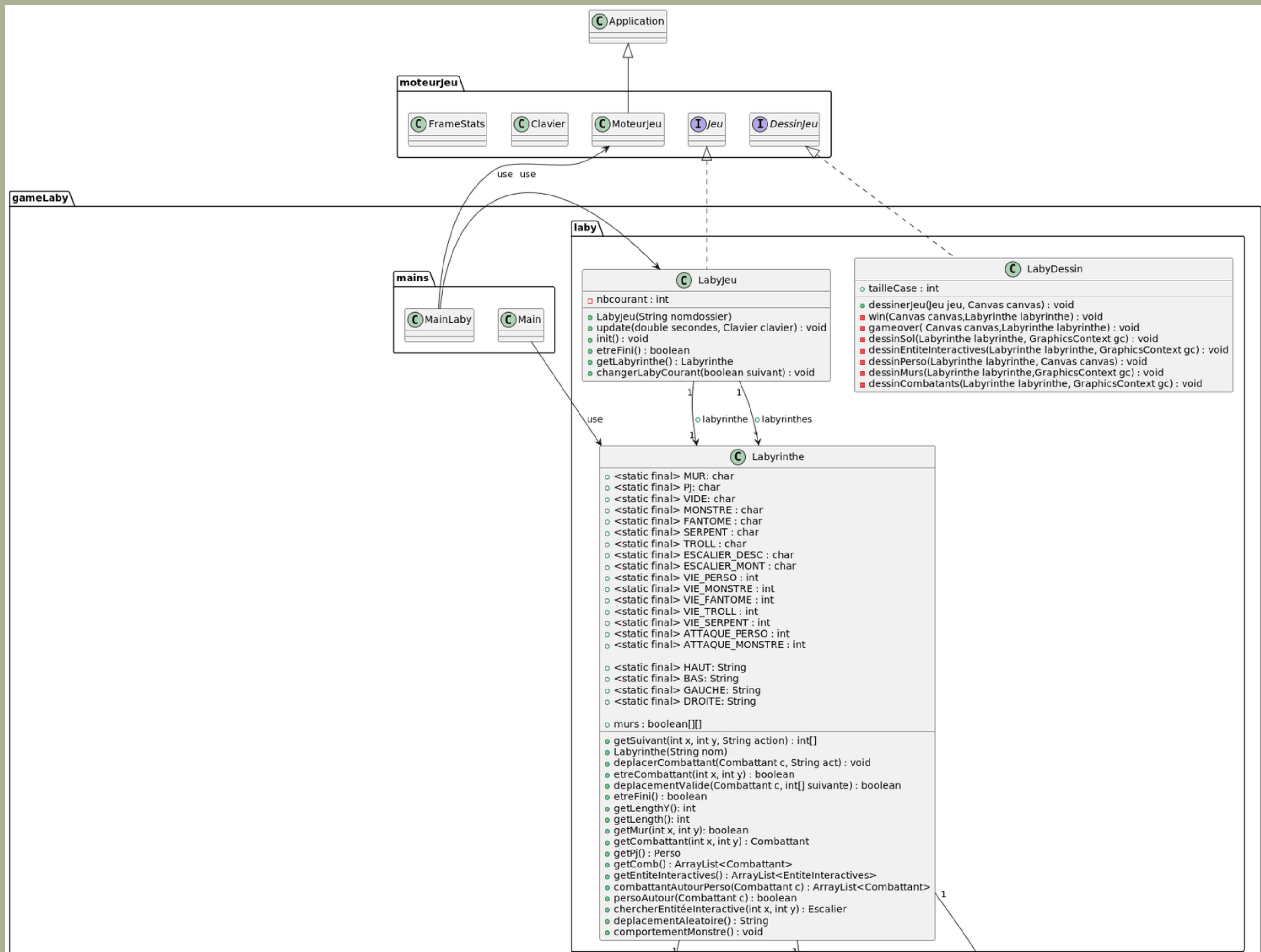
2) PRÉSENTATION DES FONCTIONNALITÉS

>Version 3

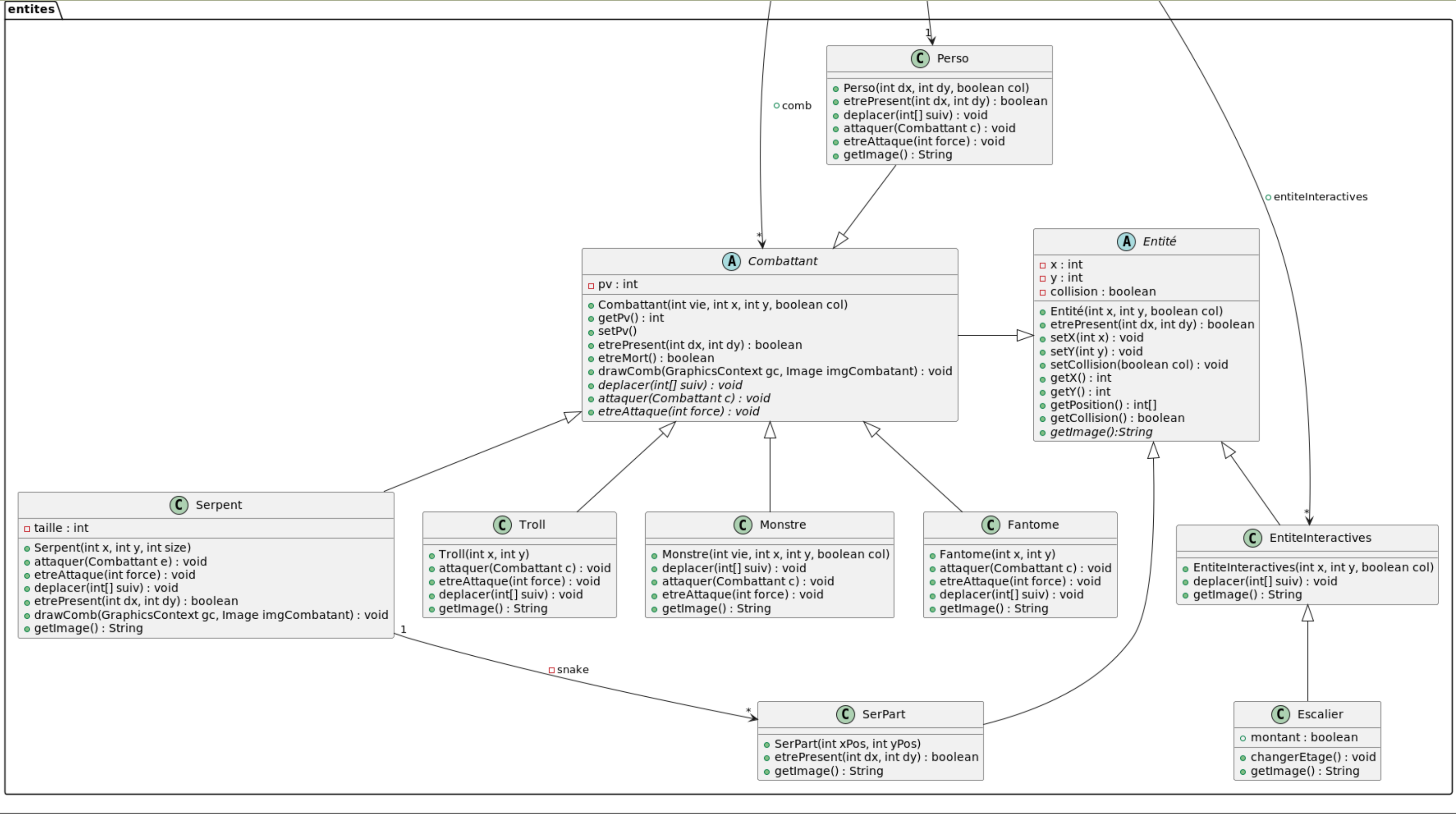
1. Attaque des monstres (vient de l'itération 3)
2. Attaque du joueur (vient de l'itération 3)
3. Fantômes (vient de l'itération 3) 
4. Troll (vient de l'itération 3) 
5. Serpent (vient de l'itération 3)    
6. Fin du jeu : mort du héros 
7. Affichage avec des sprites
8. Création d'un Menu
9. Ajout musique

3) PRÉSENTATION DE LA CONCEPTION FINALE





entites



4) PRÉSENTATION PRÉCISE D'UN POINT INTÉRESSANT DE VOTRE CONCEPTION

- > Conception Globale et attributs de Labyrinthe
 - >Interface Entite?
 - =>Classe Abstraite Entite
 - >Classe Abstraite Combattant
 - >Classe Abstraite EntiteInteractives

5) CONCLUSION

