

SAE Zédiablo

Mael Piquand, Erdal Cinar, Remi Crochet, Luca Vidiri



Sommaire

- Présentation
- Fonctionnalités v2
- Fonctionnalités v3
- Fonctionnalités v4
- Fonctionnalités vfinale
- Diagramme

Présentation

Le but du jeu est de récupérer amulette pour la ramener au point de départ en échappant aux monstres

Fonctionnalités v2

1. Donner une position initiale au monstre
2. Afficher le monstre
3. Considérer le monstre dans les déplacements du personnage
4. Déplacer le monstre (optionnel en fonction avancée)

Fonctionnalités v3

1. Monstres attirés par le héros
2. Attaque des monstres

Fonctionnalités v4

1. Fin du jeu : mort du héros
2. Mise en place de l'amulette
3. Fantôme -- Mis en pause, le temps d'adapter le jeu pour le faire fonctionner avec plusieurs monstres
4. Acquisition de l'amulette
5. Fin du jeu : Victoire du Héros

Fonctionnalités vfinale

1. Monstres au comportement intelligent

Rémi

1. Donner une position initiale au monstre
2. Afficher le monstre
3. Considérer le monstre dans les déplacements du personnage
4. Déplacer le monstre
5. Monstres attirés par le héros
6. Mise en place de l'amulette
7. Acquisition de l'amulette
8. Fin du jeu : Victoire du Héros

Maël

1. Monstres attirés par le héros
2. Monstres au comportement intelligent
3. Déplacement monstre aléatoire
4. Diagramme de séquence de MonstreAttiresParHeros

Note : je possède deux compte github et je pense qu'il y a eu une erreur sur quel compte à été ajouté sur le repo github, donc on ne voit pas mon nombre de contributions ou de modifications sur github.

Erdal

1. Attaque des monstres
2. Fin du jeu : mort du héros
3. Fin du jeu : Victoire du Héros

Conception + point intéressants :

- Rendre le code lisible en refactorisant le code notamment dans LabyDessin

Luca

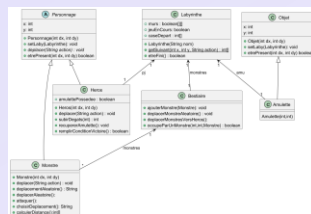
1. Fantômes

Luca a travaillé sur les fantomes, mais nous n'avons pas gardé ce code par manque de temps. Mais grâce à cet "essai", nous avons repensé notre implémentation de monstres et avons développé la classe Bestiaire. Cela nous a permis de gérer l'existence de plusieurs monstres en même temps et de les afficher à l'écran.

2. Acquisition de l'amulette

3. Ajout de javadoc

Diagramme



Diagramme

FIN