

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 μ
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

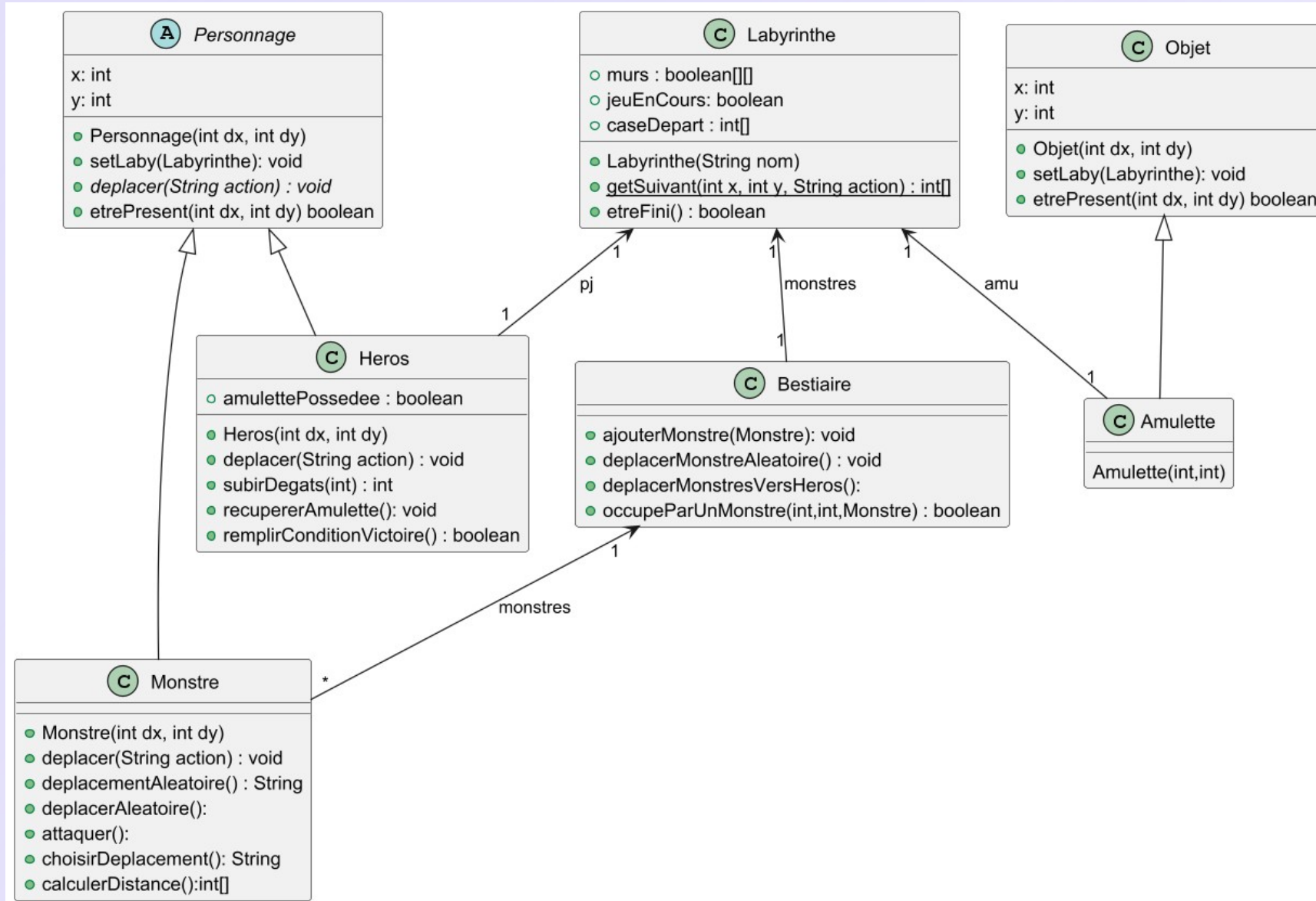
Fonctionnalités v4

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

Diagramme



Diagramme

FIN