

SAE Zeldiablo

Rémi Crochet, Maël Piquand, Erdal Cinar, Luca Vidiri



Sommaire

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

Présentation

Le But du jeu est de récupérer une amulette et de la ramener au point de départ sans mourir des 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 de manière aléatoire

Fonctionnalités v3

1. Monstres attirés par le héros (Algorithme de Manhattan)
2. Attaque des monstres

Fonctionnalités v4

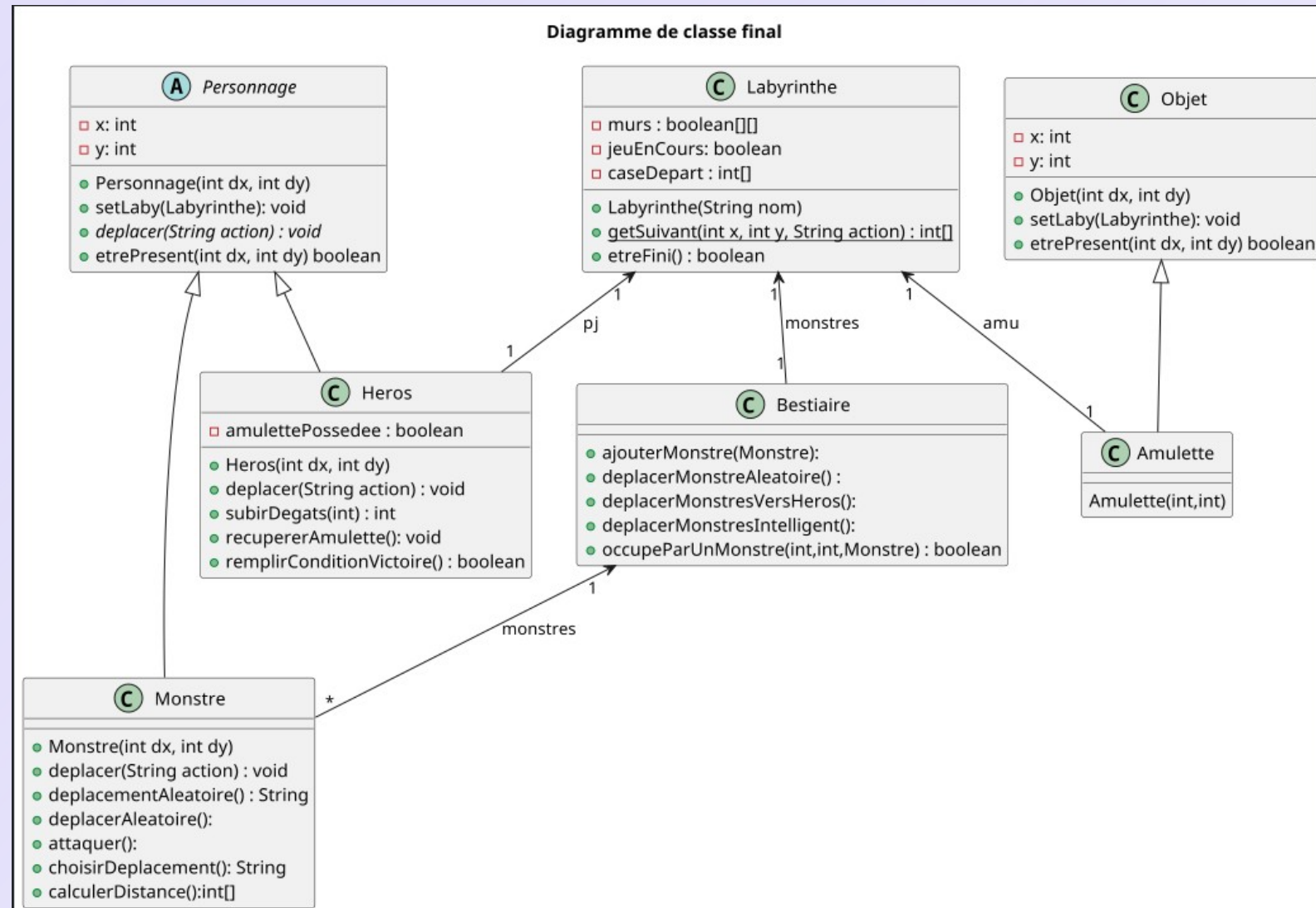
1. Fin du jeu : mort du héros
2. Mise en place de l'amulette
3. Acquisition de l'amulette
4. Fin du jeu : Victoire du Héros

Fonctionnalités vfinale

1. Monstres au comportement intelligent

- + test, correction de bugs, amélioration visuel fin du jeu,
- + amélioration de l'écriture des méthodes pour améliorer la lisibilité

Diagramme



Diagramme

FIN