

Zelda-like : The Legend of Link

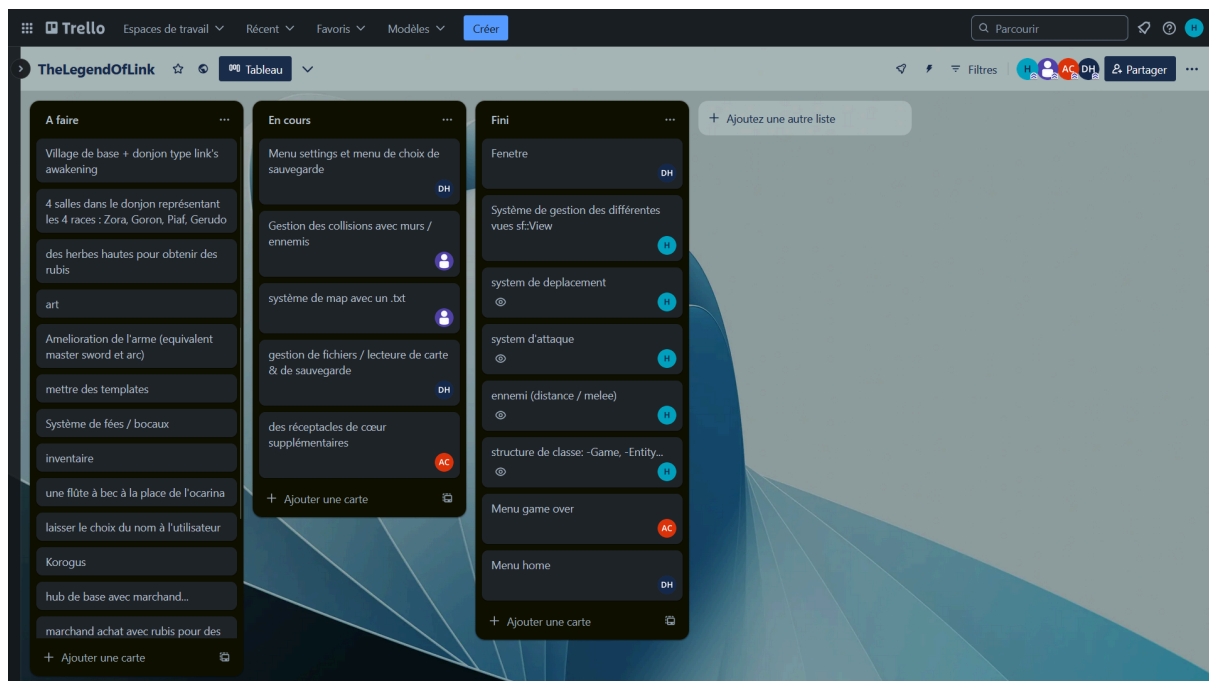
Groupe 5 : Fichier de documentation

Membres : Dylan HOLLEMAERT, Clément BOBEDA, Lucas MARCUCCI, Antoine COSSARDEAUX

Notes (à organiser) :

- 27x27 tuiles affichées à l'écran(32pixels par 32pixels)
- Map divisée en plusieurs parties
- Partie de map de dimensions 108x108 tuiles

outil utilisé:



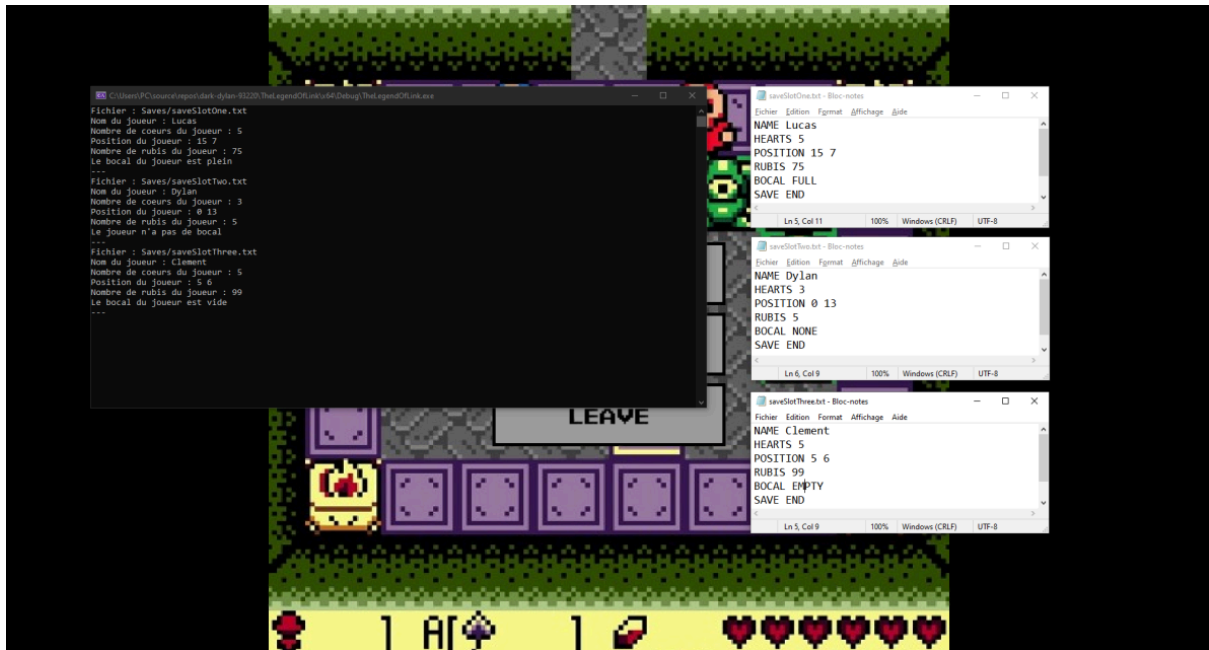
On sait répartir les tâches grâce à **Trello**

[TheLegendOfLink | Trello](#)

On a abandonné :

- l'inventaire car on ne savait pas comment l'implémenter (dans une nouvelle fenêtre ou un window.clear)
- flûte à bec car c'est une feature qui n'a pas de réelle utilité
- amélioration de l'épée car comme elle oneshot déjà les ennemis
- les salles des 4 races car trop long à dessiner
- korogus car c'est une feature qui n'a pas de réelle utilité
- potion car comme le jeu n'est pas très dur ça n'a pas de réelle utilité

Comment les **saves** sont faites:



Déroulement du projet :

Tout s'est bien passé pour le début malgré le fait que Clément et Dylan ont dû expliqués et corrigés les problèmes de branche (push dans le master d'Antoine...) La répartition des tâches a été efficace. Des problèmes avec les **saves** pour Dylan et aussi des **thread** pour Dylan et Clément. Au début on était un peu en retard mais au final on a pu quasiment tout mettre de ce qu'on voulait.

Commandes :

ZQSD: les déplacements

Clic gauche: épée

Clic droit: boule de feu

Features :

Réceptacle de coeurs donne un coeur en plus

Fairy en cas de morts redonne des HP

Trader pour acheter des choses