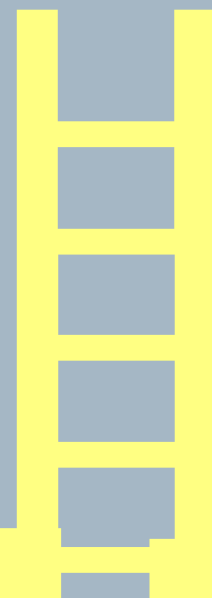
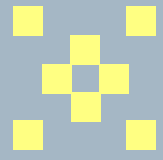


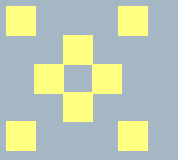
# Balade dans un labyrinthe





# Notre équipe

## 2A ISN Groupe N



Hedi  
Bayoudh



Amina  
BAKLOUTI



Rayen  
Belfayez



Emna  
Debbech



# Objectif du jeu

- Collecter des clés pour accéder aux niveaux supérieurs
- Présence de monstres et de fantômes pour bloquer la progression.



01

Synthèse  
des Sprints

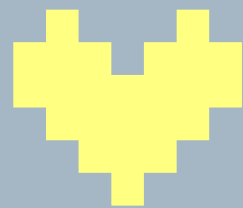
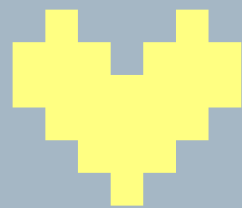
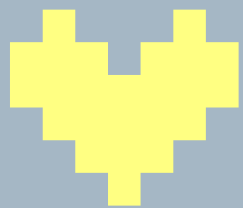
02

Démo



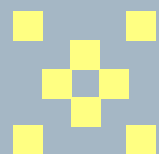
01.

# Synthèse des Sprints





# Sprint 1



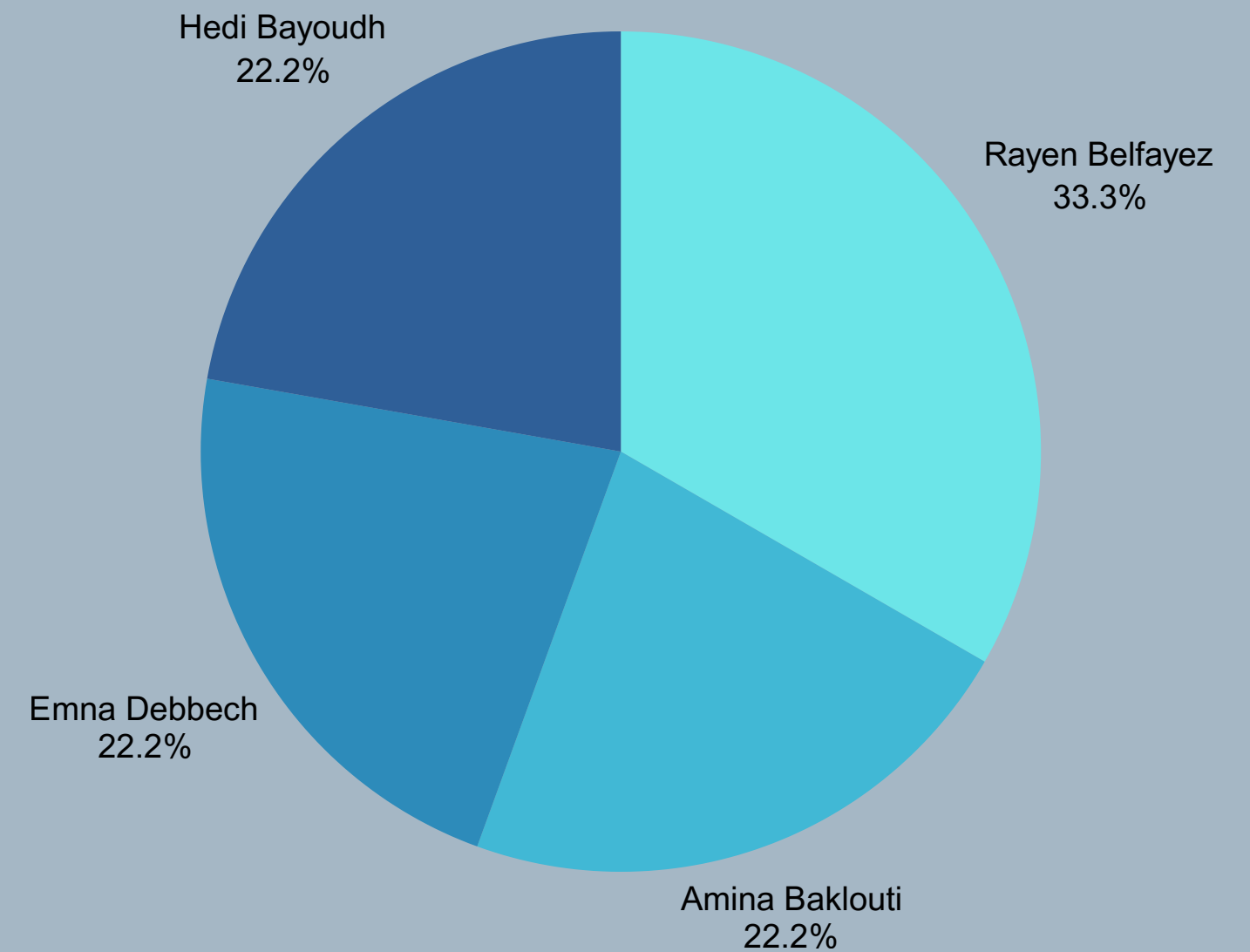
# Backlog

- Mise en place du git
- Création du Workspace java
- Conception du diagramme de classe
- Développer la première Version du jeu
- Build automatique du code

# Review

Le Sprint 1 a permis de poser les bases du projet : configuration de Git, mise en place du workspace Java, et développement de la première version fonctionnelle du jeu avec un système de build automatique.

- **Estimation de la contribution de chaque membre**

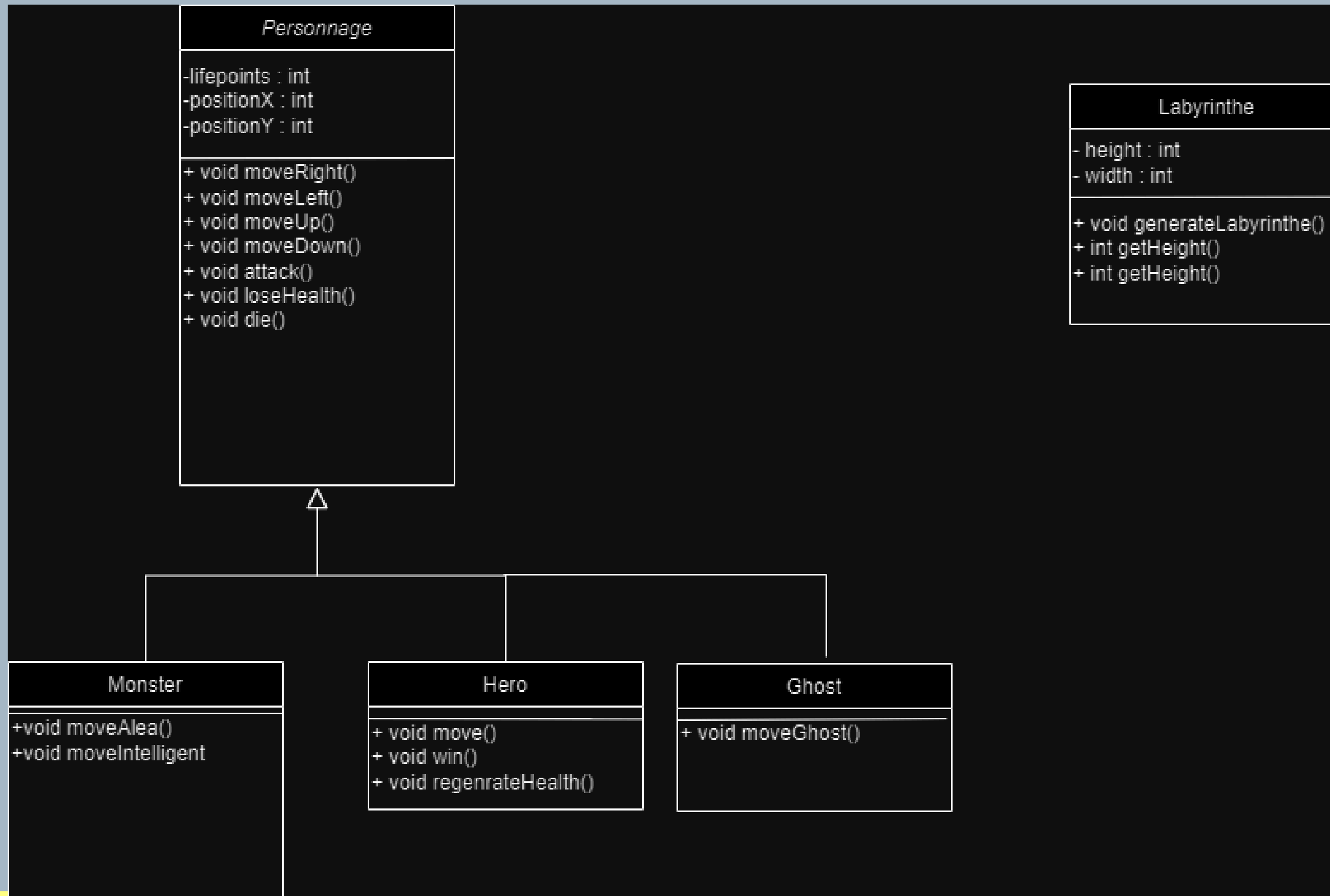


## Rétrospective :

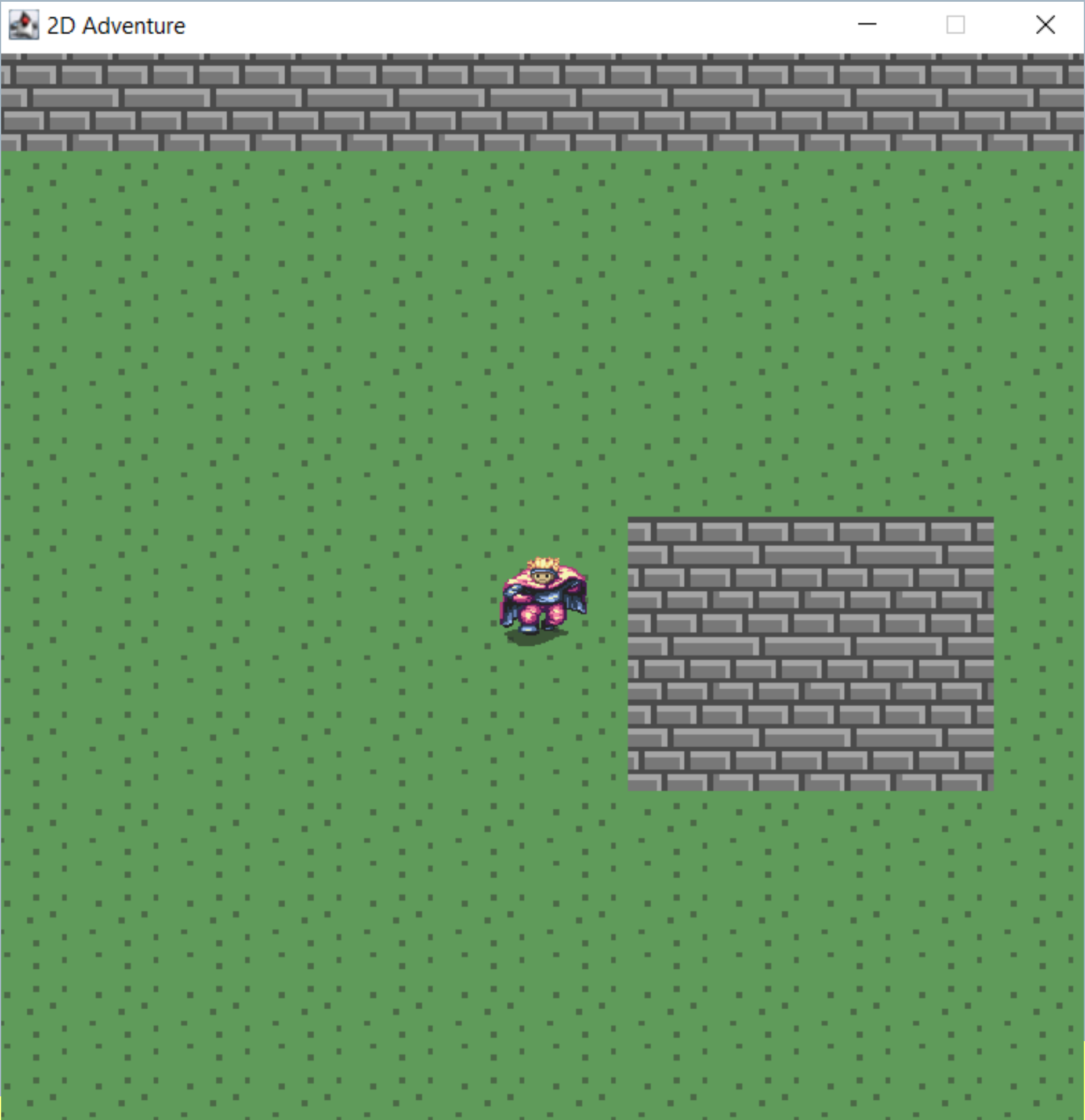
- **Ce qui s'est bien passé** : Mise en place de Git, du workspace Java, et du diagramme de classes. Développement réussi de la première version du jeu avec des fonctionnalités de base, et le build automatique est fonctionnel.
- **Problèmes rencontrés** : Difficultés avec le diagramme de classes, gestion de la carte, et optimisation du mouvement de la caméra.
- **Solutions** : Ajustement du diagramme de classes et amélioration de la gestion de la carte.



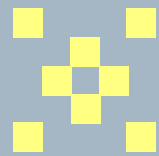
# Diagramme de classes:



# 1ere version du jeu



# Sprint 2



# Backlog

- classe Monstre
- classe Ghost
- OBJ\_Heart
- package Objects
- Ajout d'un diagramme de classe

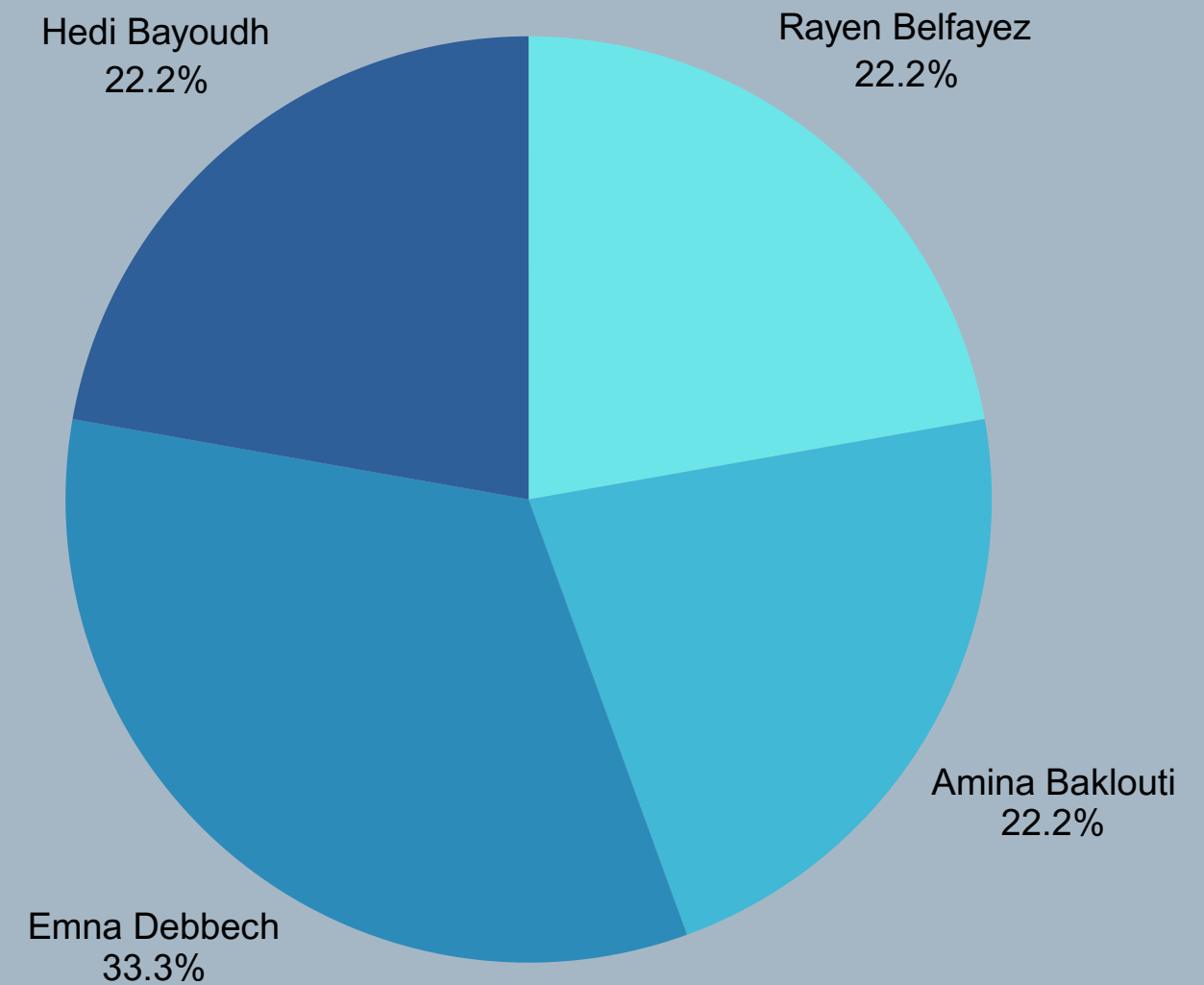
# Review

- Les monstres et fantômes se déplacent
- Les objets clés (clés, coffres, portes) sont implémentés
- le héro a des vies

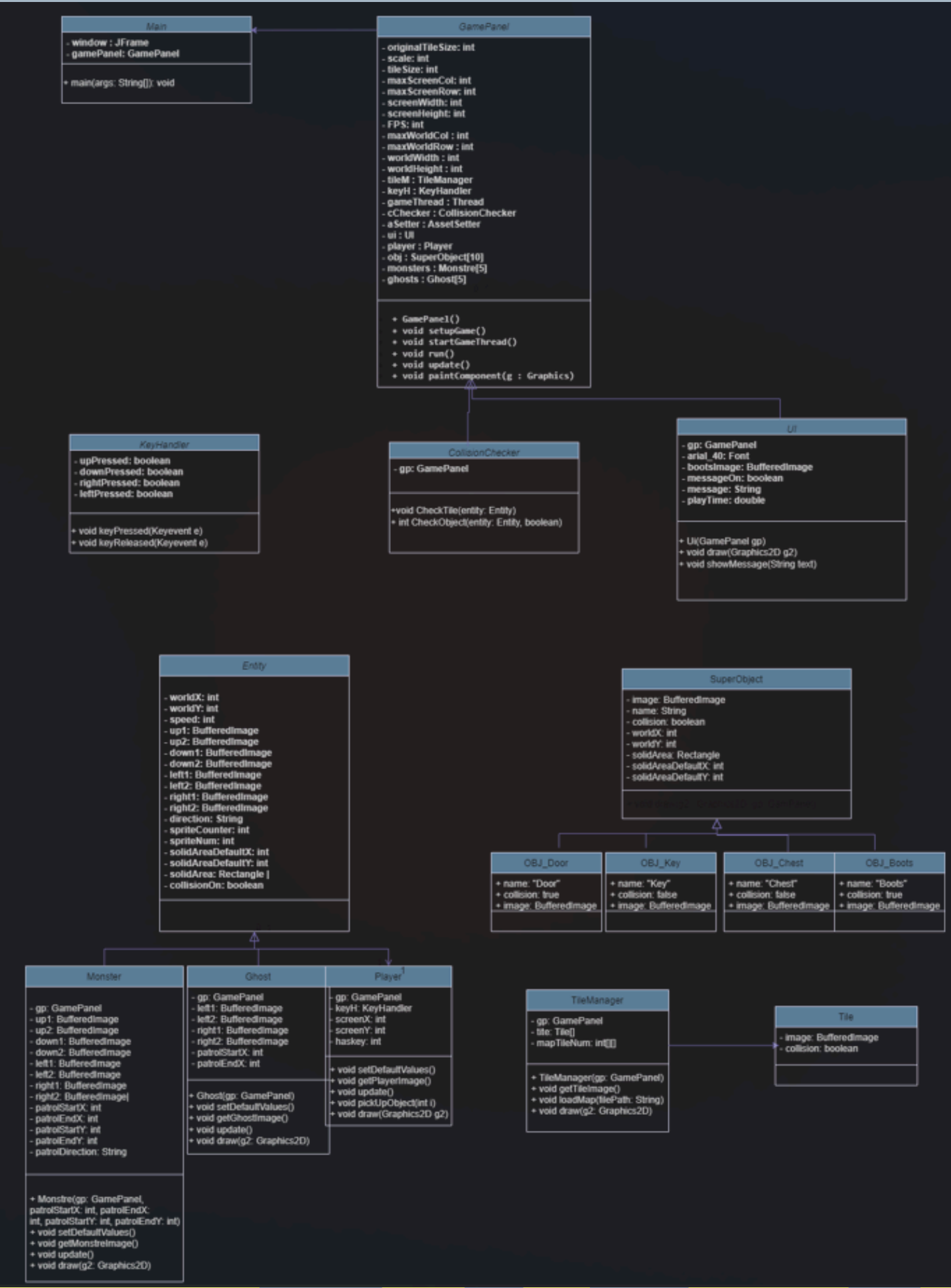
- Estimation de la contribution de chaque membre

## Retrospective

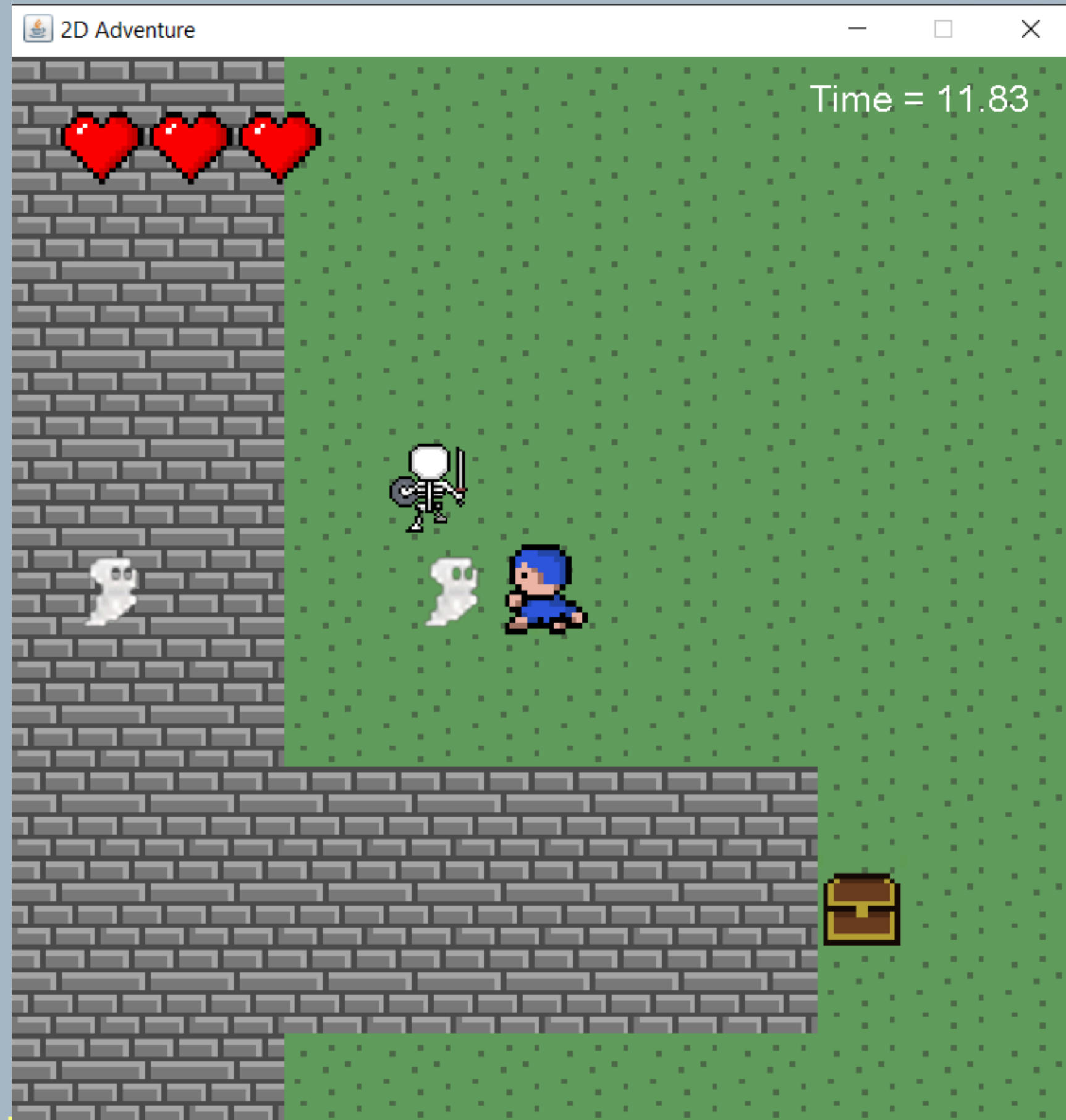
- ***Ce qui s'est bien passé*** : Implémentations réussies, tests concluants, jeu fonctionnel.
- ***Problèmes rencontrés***: Conflits Git mal gérés, perte de commits, manque de synchronisation.
- ***Solutions*** : Améliorer la maîtrise de Git, organiser des réunions régulières



# Diagramme de classes:

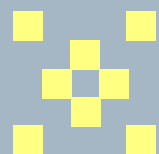


# 2eme version du jeu





# Sprint 3





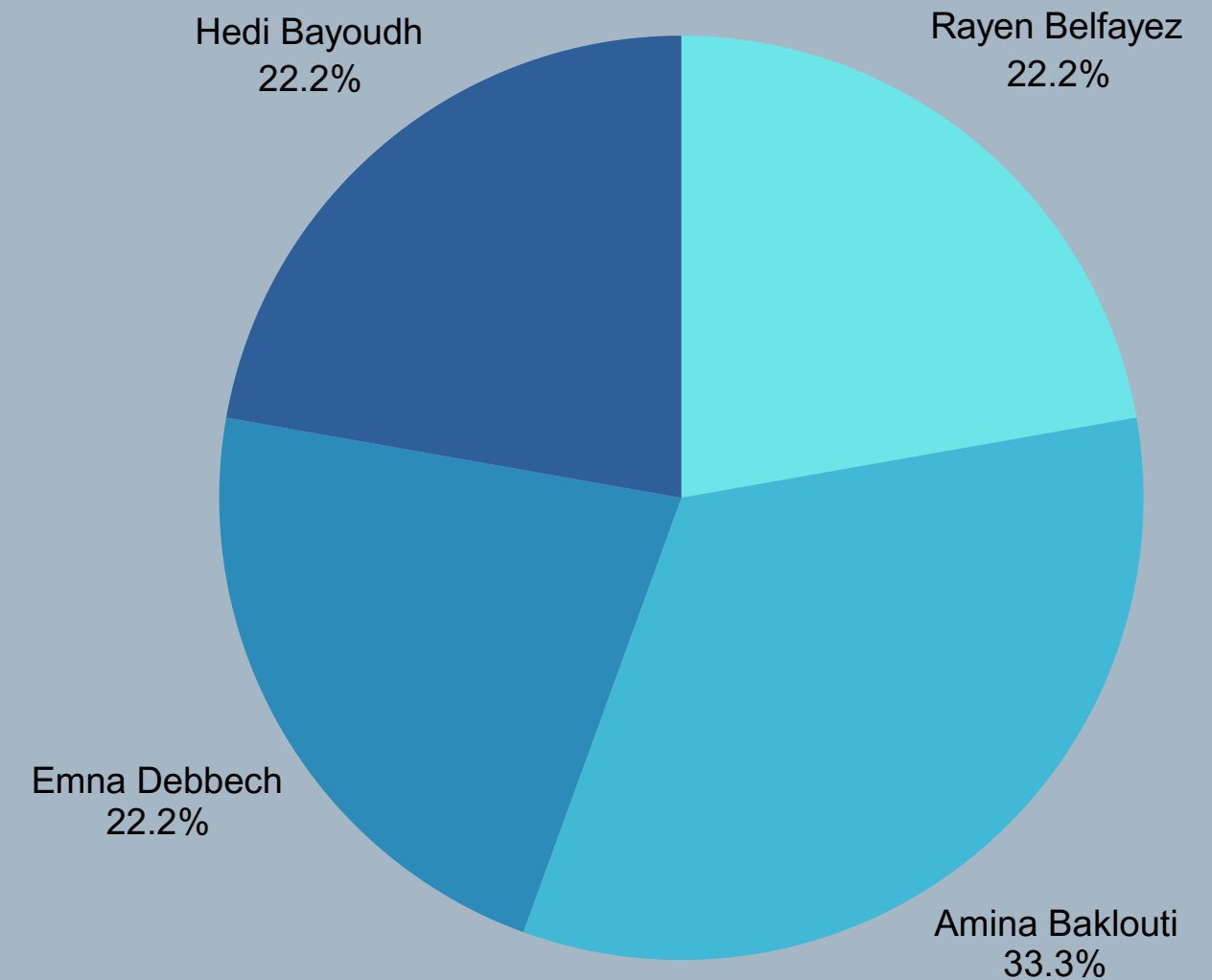
# Backlog

- Gestion de la carte et ajout d'obstacles
- Gestion des collisions et de perte de vies
- Gestion du changement de niveau (collecte de clés, portes d'accès)

# Review

- Obstacles intégrés, collisions héros-monstre partiellement fonctionnelles.
- Changement de niveau implémenté mais quelques bugs sur le chargement des cartes.
- Le héros perd de la vie au contact des monstres

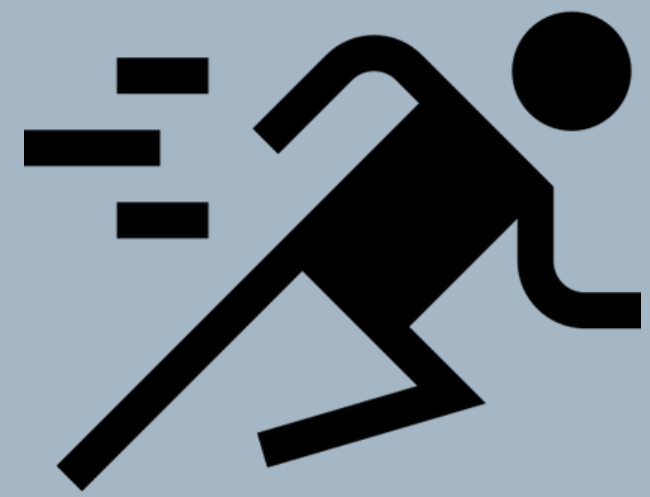
- Estimation de la contribution de chaque membre



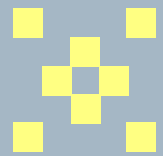
## Retrospective

- ***Ce qui s'est bien passé*** :: Intégration des obstacles, logique de collisions améliorée.
- ***Problèmes rencontrés*** : Bugs de chargement de la carte, collisions fantômes non détectées.
- **Solutions**: Debugging plus approfondi, tests internes réguliers, architecture plus modulaire.





# Sprint 4



# Backlog

- Animation d'attaque du héros
- Attaques des monstres
- Conditions d'accès au niveau suivant
- Gestion plus aboutie des vies et affichage de "Game Over"

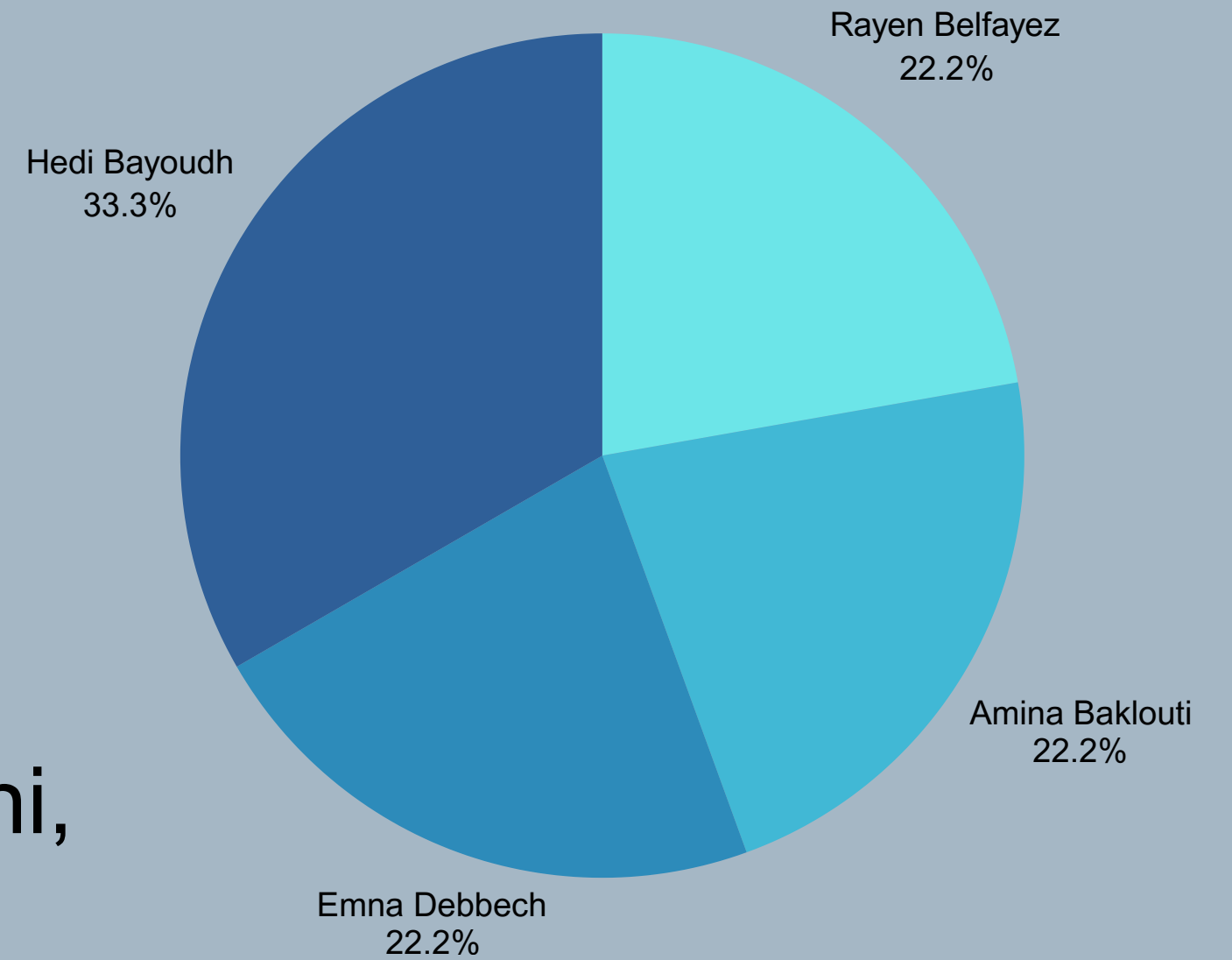
# Review

- Attaques héros/monstres intégrées
- Passage de niveaux avec la collecte de clés.
- Système de vies décrétement correctement
- "Game Over" fonctionnel en console.

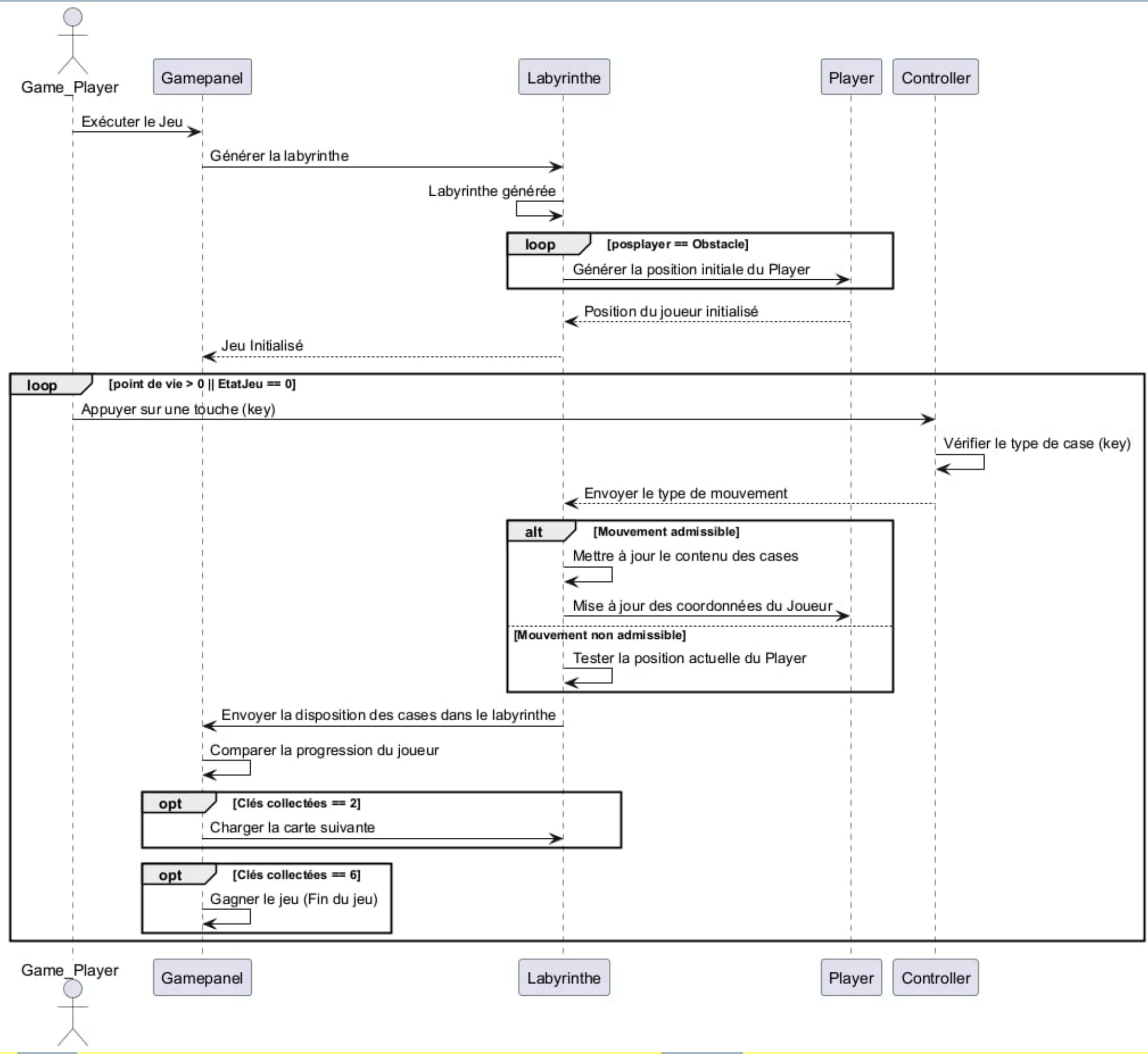
- Estimation de la contribution de chaque membre

## Retrospective

- ***Ce qui s'est bien passé*** : Gameplay enrichi, attaques fonctionnelles.
- ***Problèmes rencontrés***: Synchronisation actions-collisions.



# Diagramme de séquence:

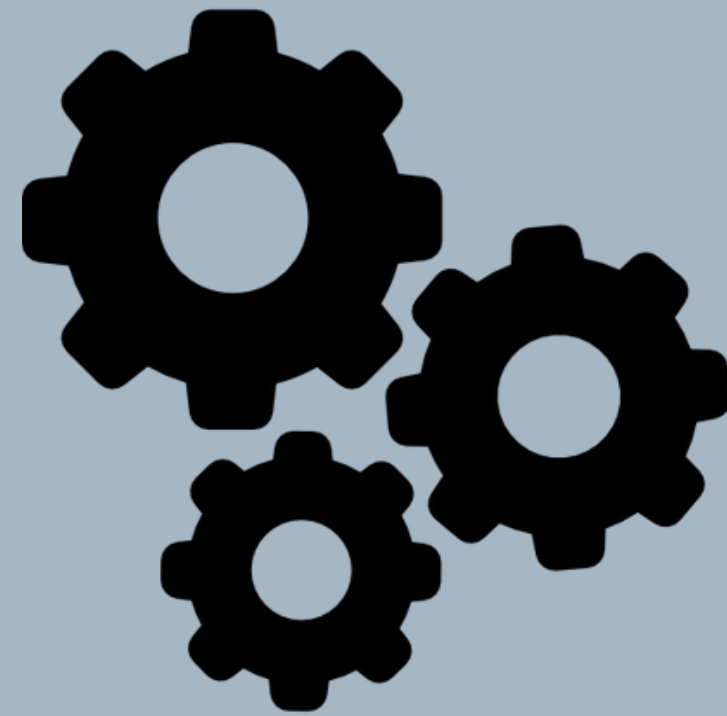


# 3eme version du jeu





# Tests

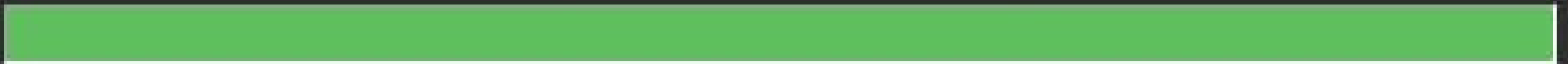






Finished after 12.68 seconds

Runs: 11/11

✖ Errors: 0

✖ Failures: 0



- >  PlayerTest [Runner: JUnit 5] (4.963 s)
- >  GhostTest [Runner: JUnit 5] (3.042 s)
- >  Test1 [Runner: JUnit 5] (0.001 s)
- >  MonstreTest [Runner: JUnit 5] (4.162 s)

02.

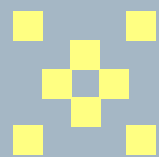
# Démonstration





# Comment jouer ?

- Le héros se déplace grâce aux touches fléchées du clavier.
- Pour se défendre, il peut attaquer à l'épée en appuyant sur la barre "espace" et lancer des boules de feu avec la touche 'E'.



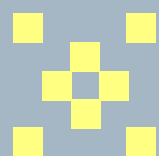
# Conclusion

- **Bilan du projet :**

- Réussite globale : Jeu fonctionnel, niveaux multiples, combats, intégration technique cohérente.
- Améliorations futures : Interface graphique plus aboutie (menus, sons).

- **Feedback :**

- Travail en équipe et processus agile : importance de la synchronisation, maîtrise de Git. Réactivité face aux problèmes (bug, conflits) et amélioration continue.



**Merci pour votre  
attention**

