

RAPPORT GÉNÉRAL ITÉRATION 2

7elda

Groupe GH-4 / Année 2022



CRUVELLIER Baptiste
EL YESSEFI Mohamed
LABISTE Lilian
MUSSARD Cassandra
NICOBABARAYE Brice-nathan
NOUY Tess
WU Christophe

Table des matières

1	Introduction	2
2	Fonctionnalités	2
3	Découpage de l'application	2
4	Méthodes Agiles	3
4.1	TD1	3
4.2	TD2	5
4.2.1	Graphique	5
4.2.2	Users Stories	5
4.3	TD3	6
5	Diagrammes UML	7
5.1	Diagramme de classe	7
5.2	Diagramme d'objets	7
5.3	Diagramme de cas d'utilisation	8

1 Introduction

Nous réalisons un jeu reprenant le principe des premières versions de Zelda. C'est un jeu d'action et d'aventure vu en troisième personne depuis le ciel. Le personnage (nommé Link) que l'on contrôle peut se déplacer en 2D sur une carte verticalement et horizontalement. Il doit vaincre des ennemis (corps à corps ou à distance) en utilisant des armes (épée, arc, ou bombe).

2 Fonctionnalités

Pour la première itération nous avons réalisé les fonctionnalités suivantes :

- Réalisation de la carte.
- Déplacement du joueur par l'utilisateur via les touches (Q, Z, S, et D) du clavier.
- Réalisation du menu principal.
- Implantation d'un ennemi représenté par une case noire qui se déplace sur la carte.
- Réalisation de la collision (nous avons presque fini d'implanter cette classe).
- Réalisation d'une première salle.

Pour la deuxième itération nous avons réalisé les fonctionnalités suivantes :

- Réalisation de 2 nouvelles salles (avec 2 graphismes différents correspondant aux différentes pièces du jeu (magasin, salles où se cachent les clés...)).
- Passage d'une salle à l'autre (la salle 1 est reliée à la salle 2 et la salle 2 est reliée à la salle 3).
- Réalisation d'un inventaire avec des épées à l'intérieur.
- Construction de la barre de vie du joueur visible en haut à gauche de l'écran.
- Possibilité pour le joueur de lancer des flèches.
- Construction de la collision des flèches avec l'ennemi et réalisation de la disparition de l'ennemi lorsque celui-ci est tué.
- Réalisation d'une fenêtre intermédiaire entre le menu principal et le jeu pour expliquer l'objectif du jeu.
- Insertion d'une musique.

3 Découpage de l'application

Nous avons découpé notre application en 3 paquetages.

Nous avons tout d'abord un paquetage "Main" où nous avons implanter le menu principal. Dans ce paquetage nous avons :

- la classe jeu qui se charge d'afficher les différentes entités (joueur, ennemis), d'actualiser les positions des entités sur la map,
- la classe ControleClavier qui permet de récupérer des informations tapées sur le clavier par l'utilisateur,
- la classe Collision qui permet d'éviter qu'un joueur ou un ennemi ne rentre dans les murs ou les obstacles.
- la classe Inventaire qui permet d'ajouter et de retirer des objets dans l'inventaire et d'associer les textures aux objets.
- les classes InventairePleinException et InventaireVideException.
- la classe GUI qui permet d'afficher à l'écran l'inventaire.

Ensuite nous avons un second paquetage ("Map") qui permet de définir la carte où le joueur va pouvoir se déplacer. Dans ce paquetage nous avons défini :

- une classe Map
- une interface Salle que les classes SalleClassique, Magasin, SalleSecrete et SallePrincesse doivent réaliser. Chaque classe réalisant cette interface permet de définir la salle où le personnage se situe et d'associer des nombres (d'un fichier .txt) à des textures. Elle permet aussi de dessiner à l'écran cette salle.
- Une classe Importation Salle qui permet d'obtenir la salle dans laquelle se trouve le personnage.

Finalement, nous avons un dernier paquetage ("Entite") qui permet d'implanter les différentes entités du jeu comme le joueur principal ou les ennemis. Nous devons pour chacun d'eux re-actualiser leurs positions à chaque fois qu'un déplacement est effectué. De plus, nous devons aussi afficher l'entité avec sa texture associée. Nous avons donc dans ce paquetage la classe Joueur et la classe Ennemi. Finalement, nous avons aussi des classes Fleches et Vie qui permettent de mettre en place ces deux items dans le jeu.

4 Méthodes Agiles

4.1 TD1

Nous avons réalisé un Pitch lors du 1er TD pour mieux définir notre application. Voici les informations importantes que nous avons noté :

Pour : Pour les amateurs de jeu d'aventure.

Qui souhaite : Redécouvrir les jeux rétro.

Notre produit est : un jeu vidéo se nommant 7elda.

Qui : reprend les codes des premiers Zelda avec des mécaniques plus actuelles.

A la différence des : nouveaux jeux d'aventures.

Il permet de : De retrouver cette ambiance simpliste (par les graphismes en pixel-art, la musique) qui est centré sur les combats et les énigmes.

Ensuite nous avons aussi effectué la charte du produit :

Vision produit

Pour les amateurs de jeu d'aventure qui veulent redécouvrir les jeux rétro, notre produit est un jeu vidéo se nommant 7elda qui reprend les codes des premiers Zelda avec des mécaniques plus actuelles à la différence des nouveaux jeux d'aventures qui permet de retrouver cette ambiance simpliste (par les graphismes en pixel-art, la musique) qui est centré sur les combats et les énigmes.

Clients/ Utilisateurs

Les clients sont nos professeurs et les utilisateurs sont nos collègues et nos professeurs.

Jalons : dates ou fonctionnalités

9 avril : rendu itération 1 : rapport individuel + code + manuel utilisateur+ rapport général

23 avril : rendu itération 2 : rapport individuel + code + manuel utilisateur + rapport général

21 mai : rendu final : rapport individuel + code + manuel utilisateur +rapport général

31 mai : oral

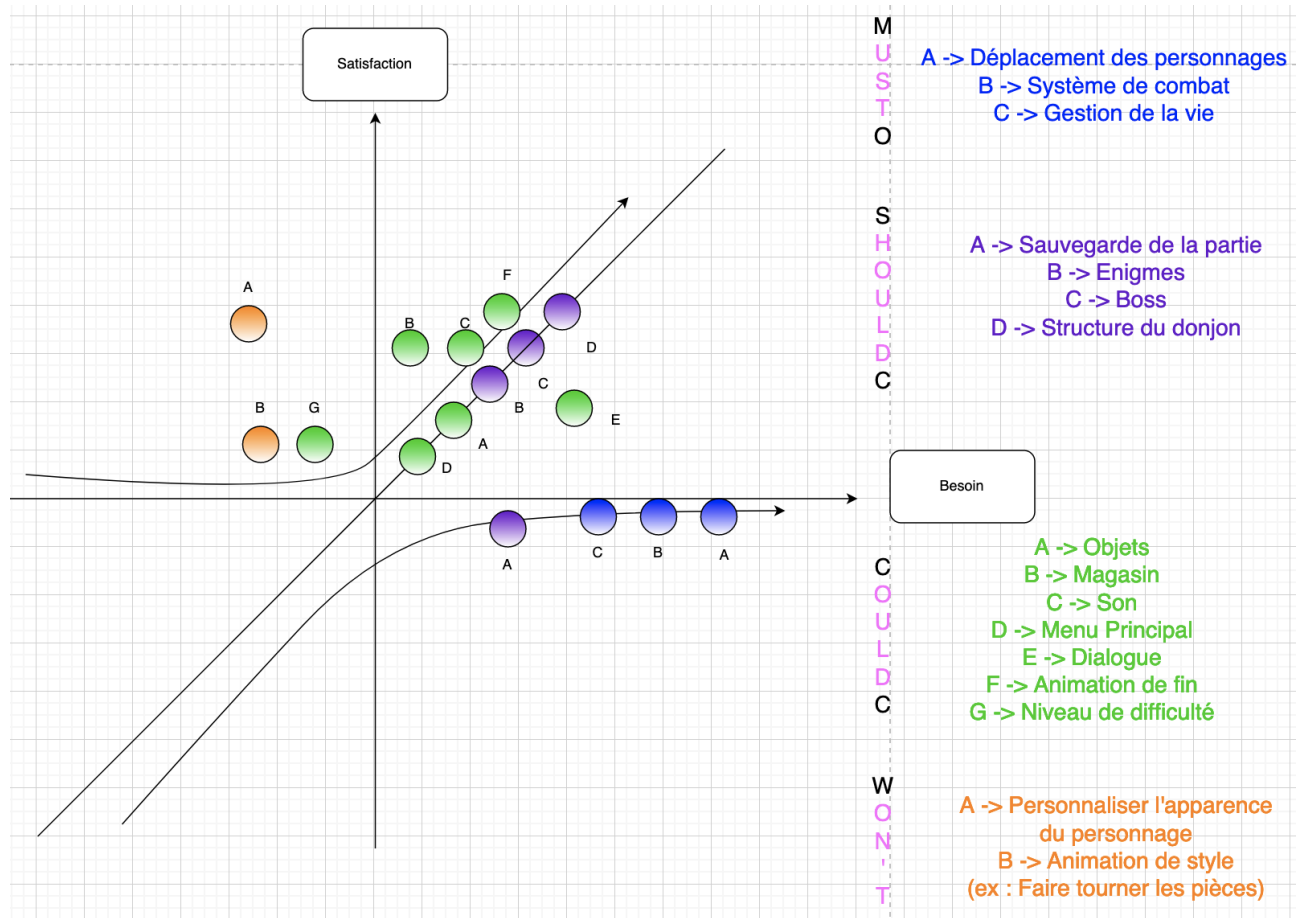
Risques :

Organisation en équipe

Non réalisation de certaines fonctionnalités.

4.2 TD2

4.2.1 Graphique



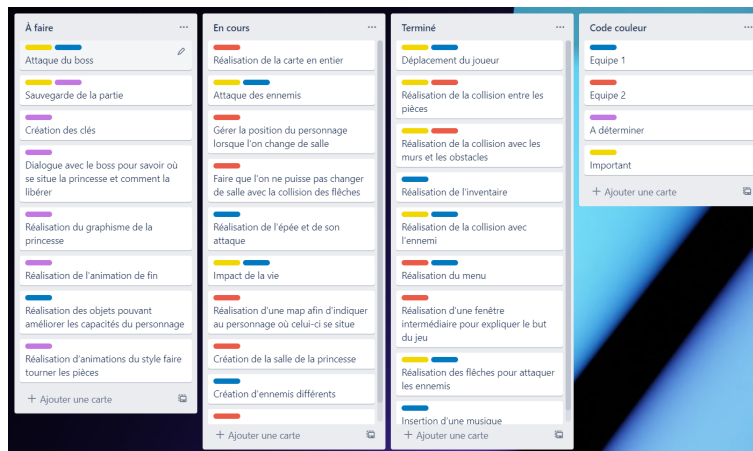
4.2.2 Users Stories

1. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir déplacer mon joueur afin de pouvoir jouer.
2. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir avoir accès à un système de combat afin de pouvoir jouer aux jeux vidéos.
3. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir sauvegarder la partie afin de pouvoir reprendre celle-ci où je me suis arrêté.
4. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir récupérer des objets afin de pouvoir augmenter mes chances de gagner.
5. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir avoir accès à un magasin afin de pouvoir acheter des objets qui augmenteront mes chances de gagner.

6. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir avoir accès à un inventaire afin de pouvoir stocker mes objets.
7. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir me déplacer d'une salle à l'autre afin de pouvoir affronter différents ennemis, le boss et sauver la princesse.
8. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir faire des dégâts avec mes armes afin de pouvoir tuer les ennemis.
9. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir voir ma barre de vie afin de me tenir informer sur la vie de mon personnage.
10. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir voir afficher la carte contenant toutes les salles afin de savoir où je dois me diriger.
11. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir choisir le niveau de difficulté du jeu afin de me challenger.
12. En tant qu'utilisateur je veux pouvoir entendre une musique en même temps que je joue afin de me divertir.

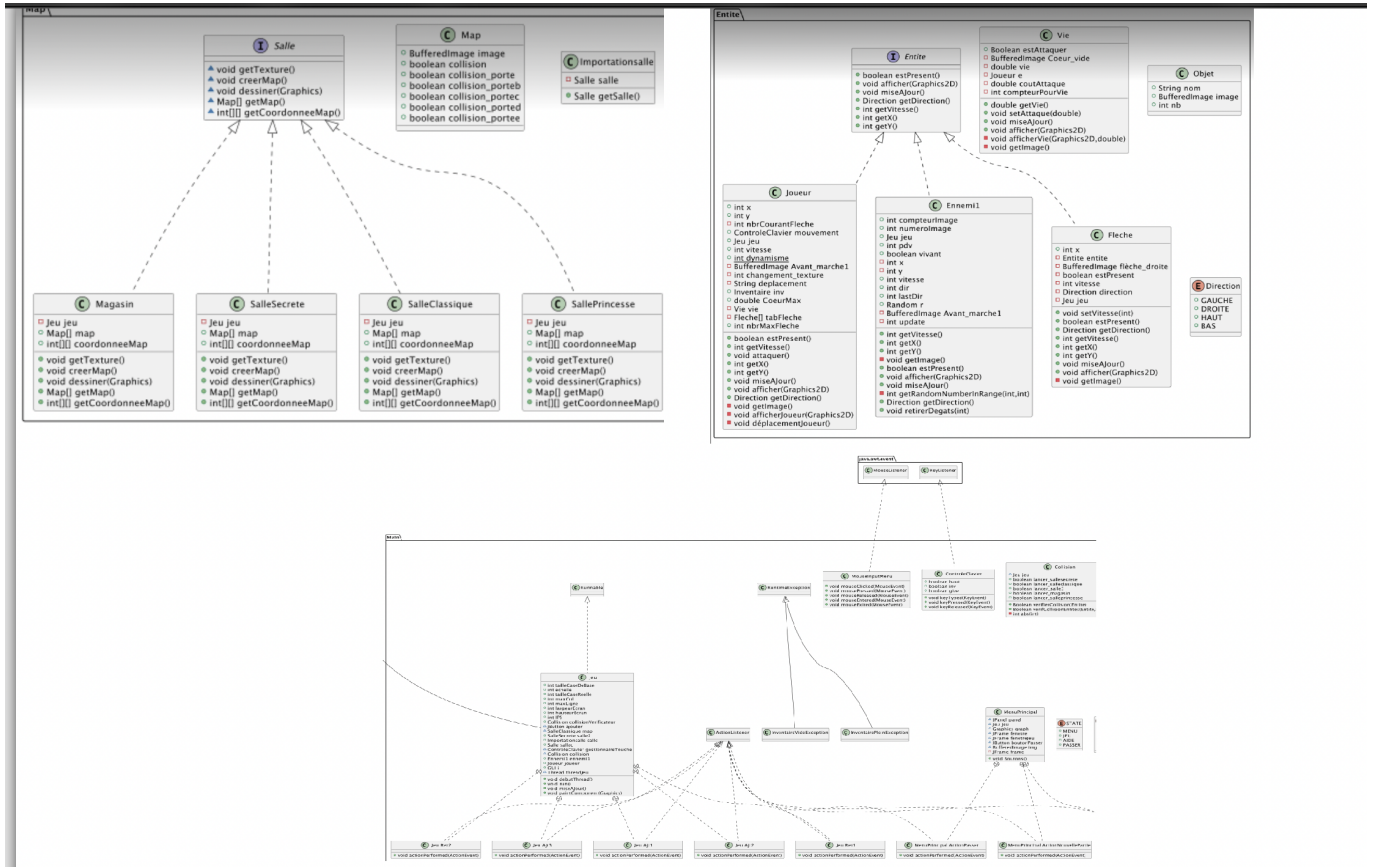
4.3 TD3

Lors du TD3 de méthodes agiles, nous nous sommes inscrits sur Trello afin de mieux répartir les tâches et afin de se rendre compte plus facilement de ce qu'il nous reste à faire. Voici le résultat :

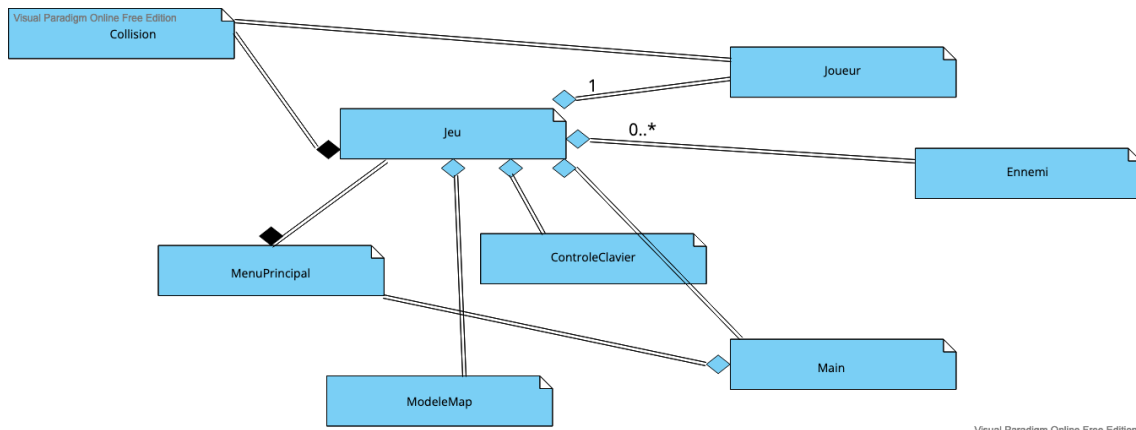


5 Diagrammes UML

5.1 Diagramme de classe



5.2 Diagramme d'objets



5.3 Diagramme de cas d'utilisation

