

## RAPPORT GÉNÉRAL ITÉRATION 1

---

# 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

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Fonctionnalités</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Découpage de l'application</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Méthodes Agiles</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Diagrammes UML</b>	<b>4</b>
5.1	Diagramme de classe . . . . .	4
5.2	Diagramme d'objets . . . . .	5
5.3	Diagramme de cas d'utilisation . . . . .	5

# 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 'a corps ou 'a distance) en utilisant des armes (épée, arc, ou bombe).

## 2 Fonctionnalités

Pour cette 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).

## 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.

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 classe ModeleMap qui permet de définir la carte du jeu avec les textures créées et de le dessiner sur l'écran.

Finalement, nous avons un dernier paquetage ("entite") qui permet de 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.

## 4 Méthodes Agiles

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

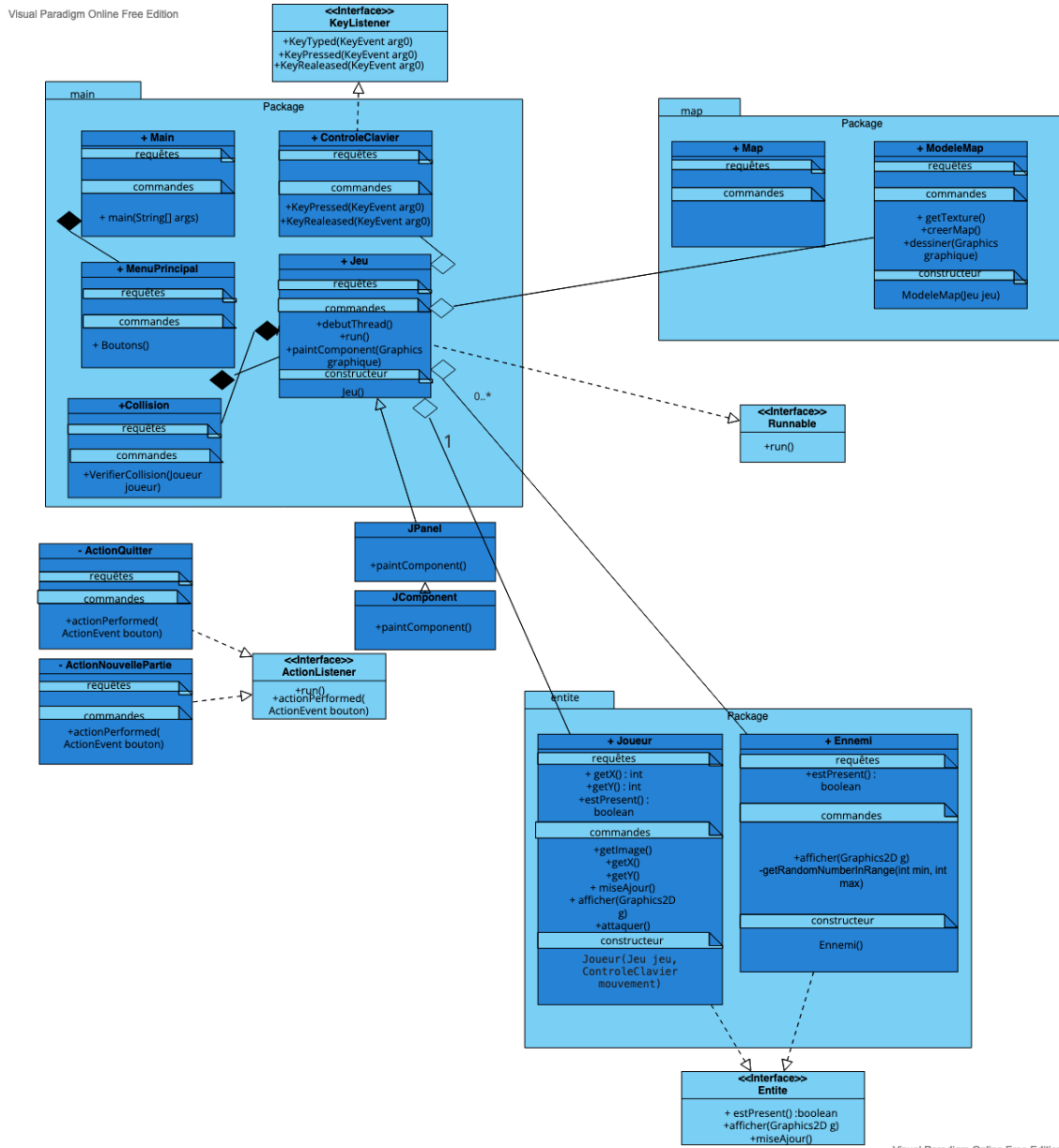
Risques :

Organisation en équipe

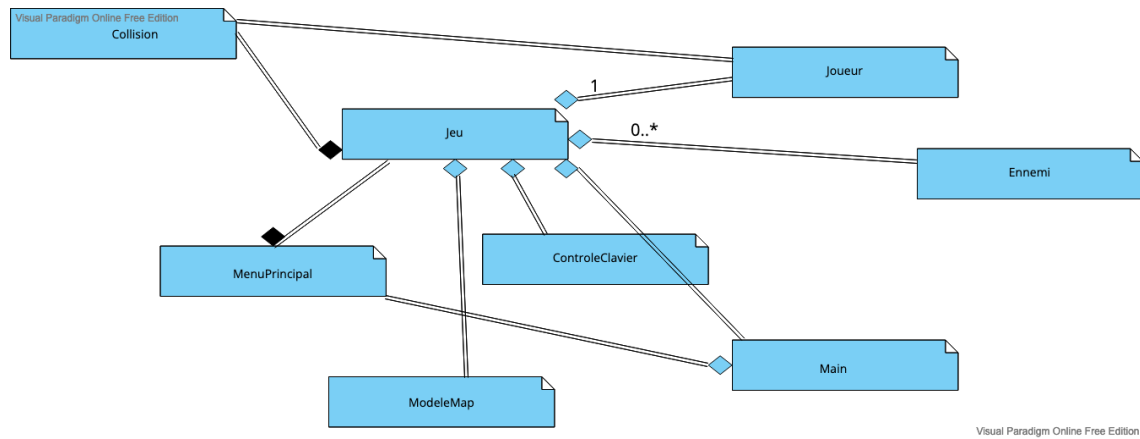
Non réalisation de certaines fonctionnalités.

## 5 Diagrammes UML

### 5.1 Diagramme de classe



## 5.2 Diagramme d'objets



## 5.3 Diagramme de cas d'utilisation

