



# Zelda

---

Groupe GH-4



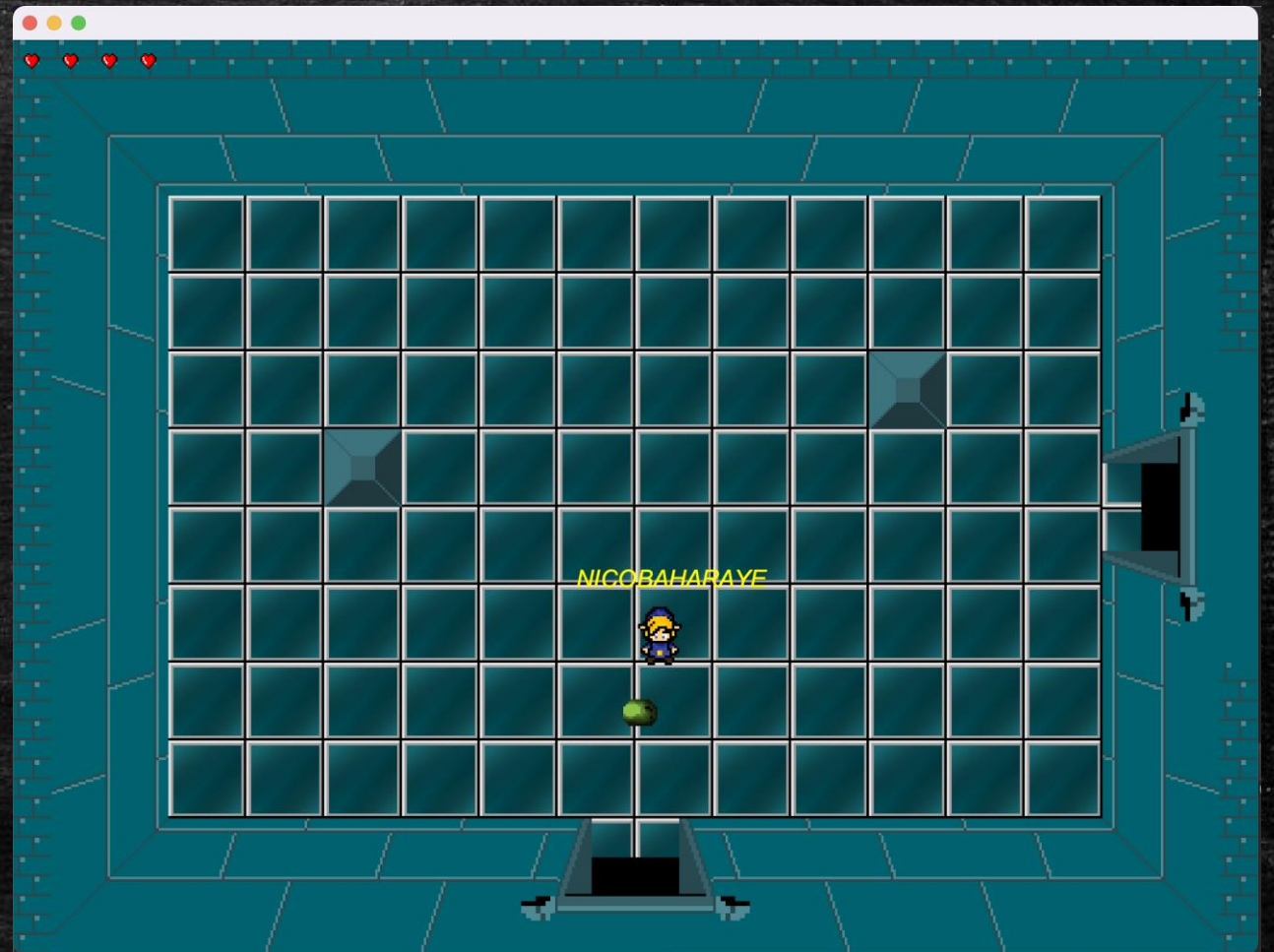
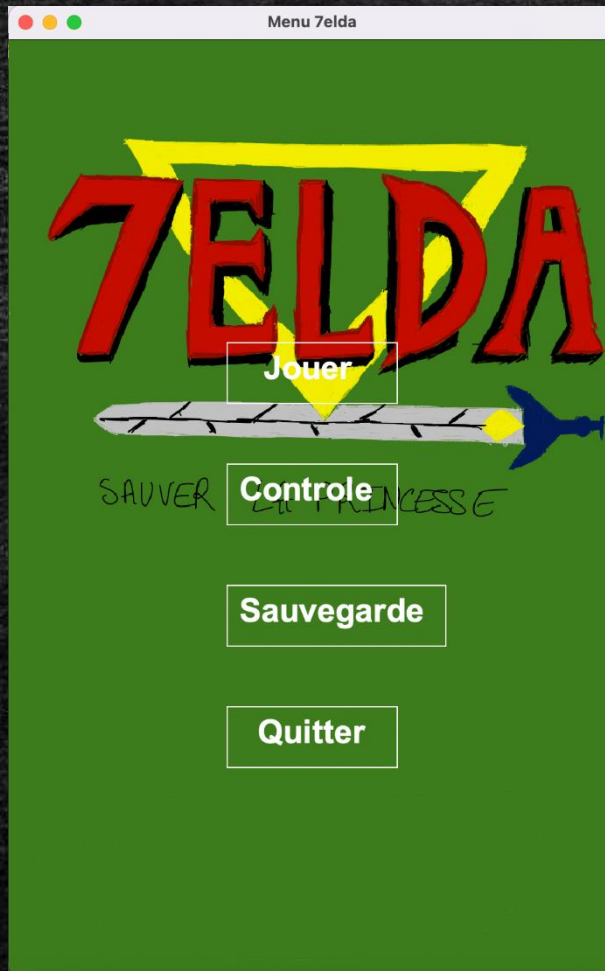
# Sommaire

---

- I. Démonstration
- II. Présentation technique
- III. Présentation de la mise en œuvre des méthodes agiles
- IV. Questions



# I. Démonstration





# II. Présentation technique

## A. Choix réalisés

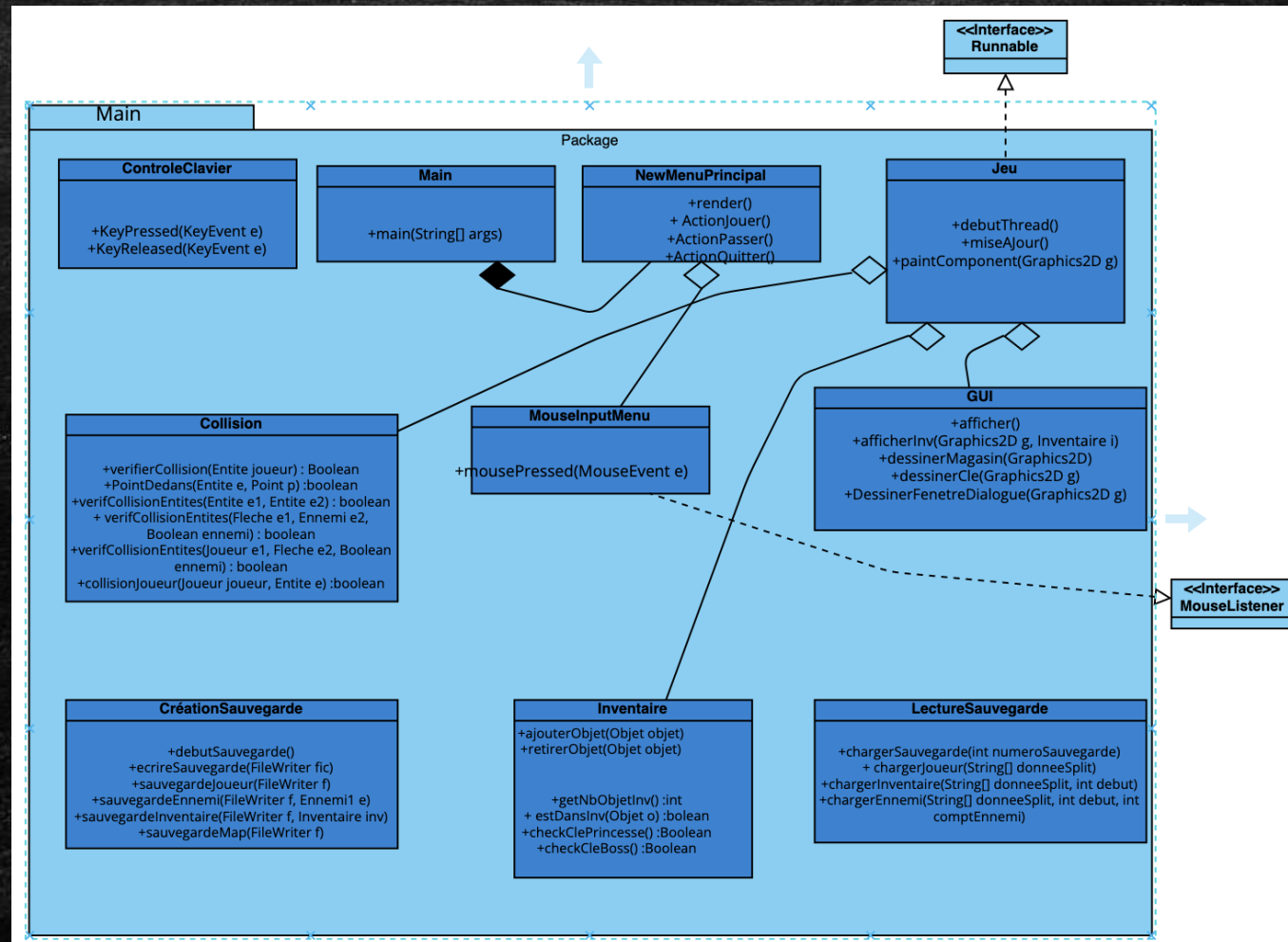
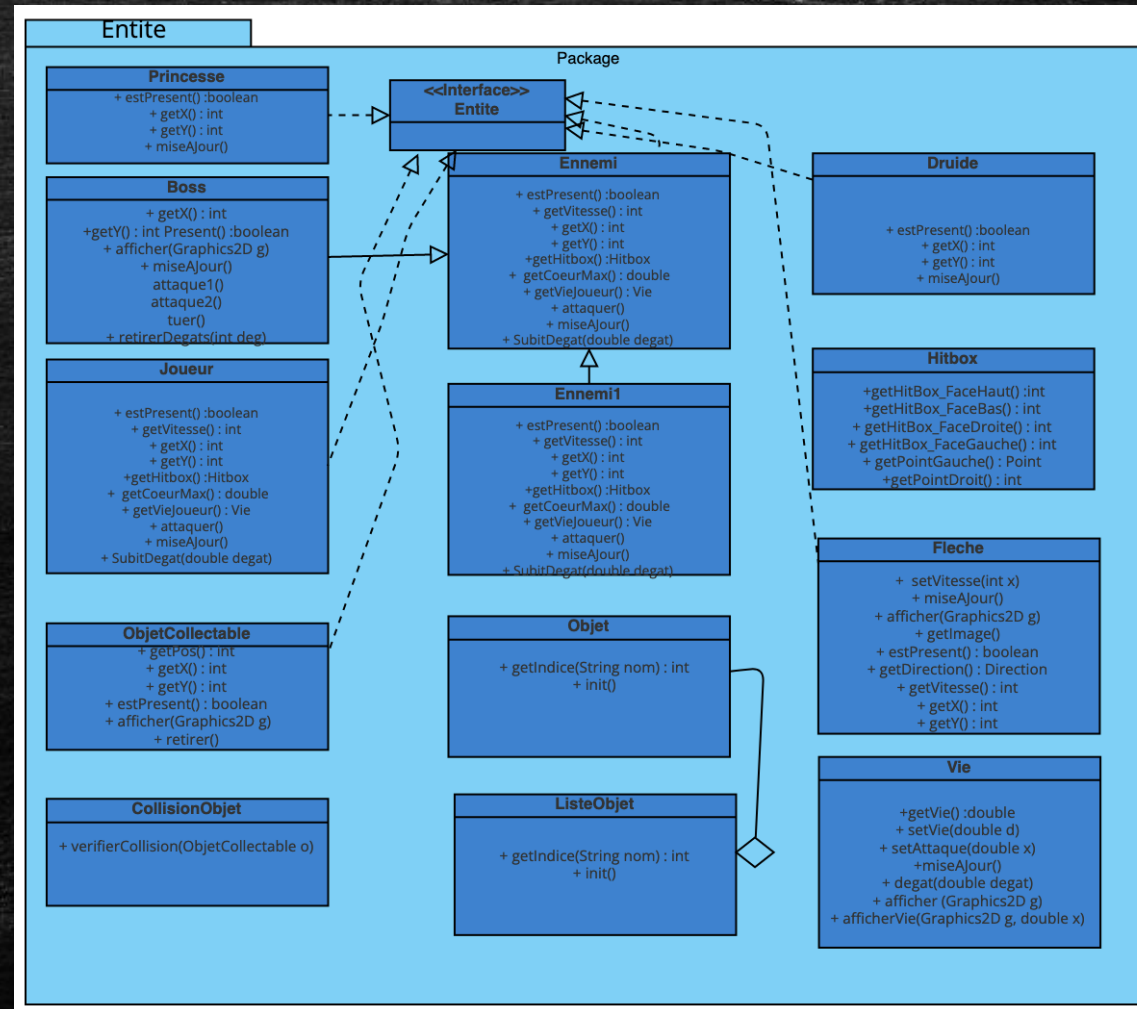


Diagramme de  
classe du package  
Map



## II.Présentation technique

## A. Choix réalisés



# Diagramme de classe du package Entite



# II. Présentation technique

## A. Choix réalisés

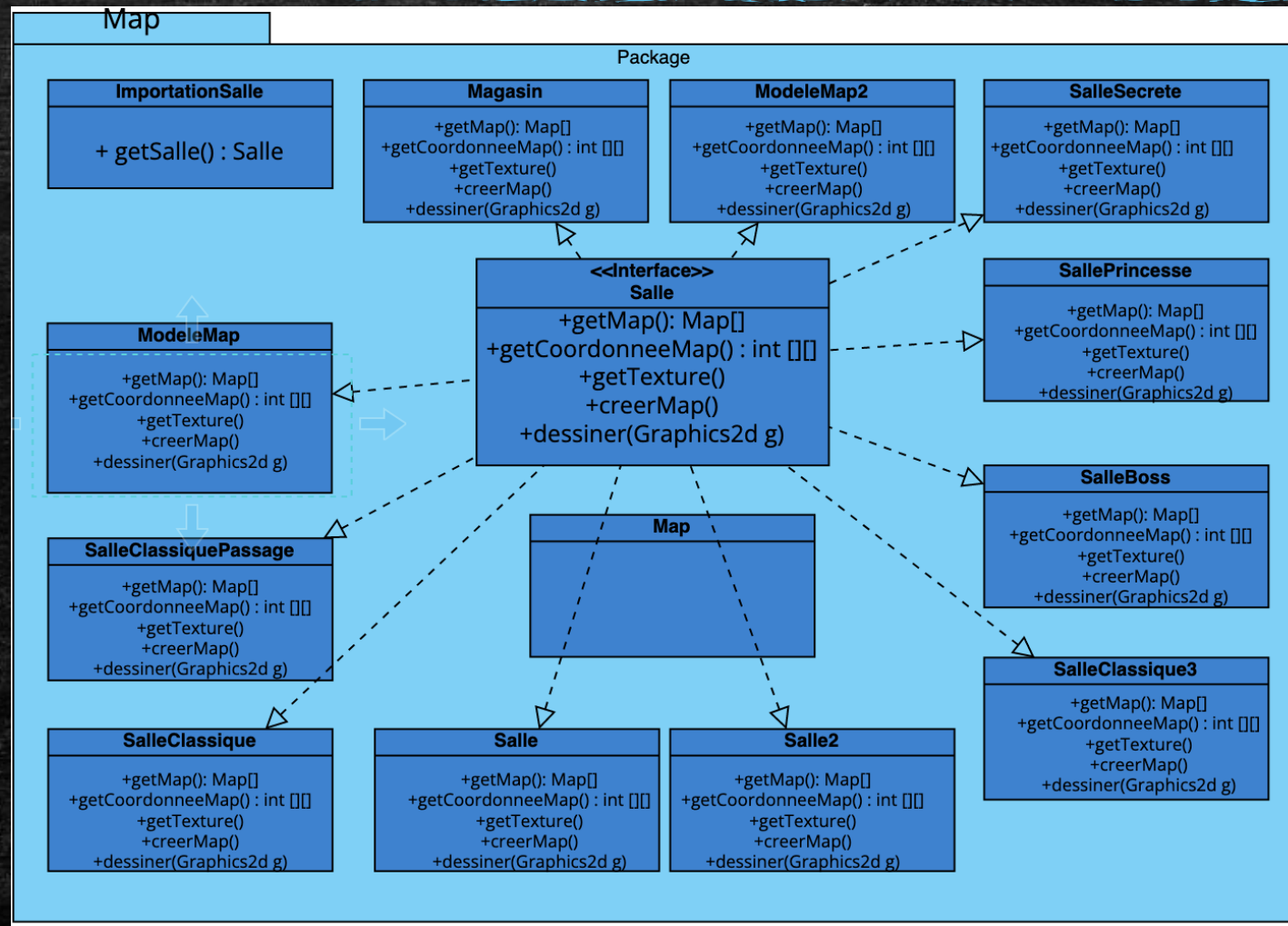


Diagramme de  
classe du package  
Map

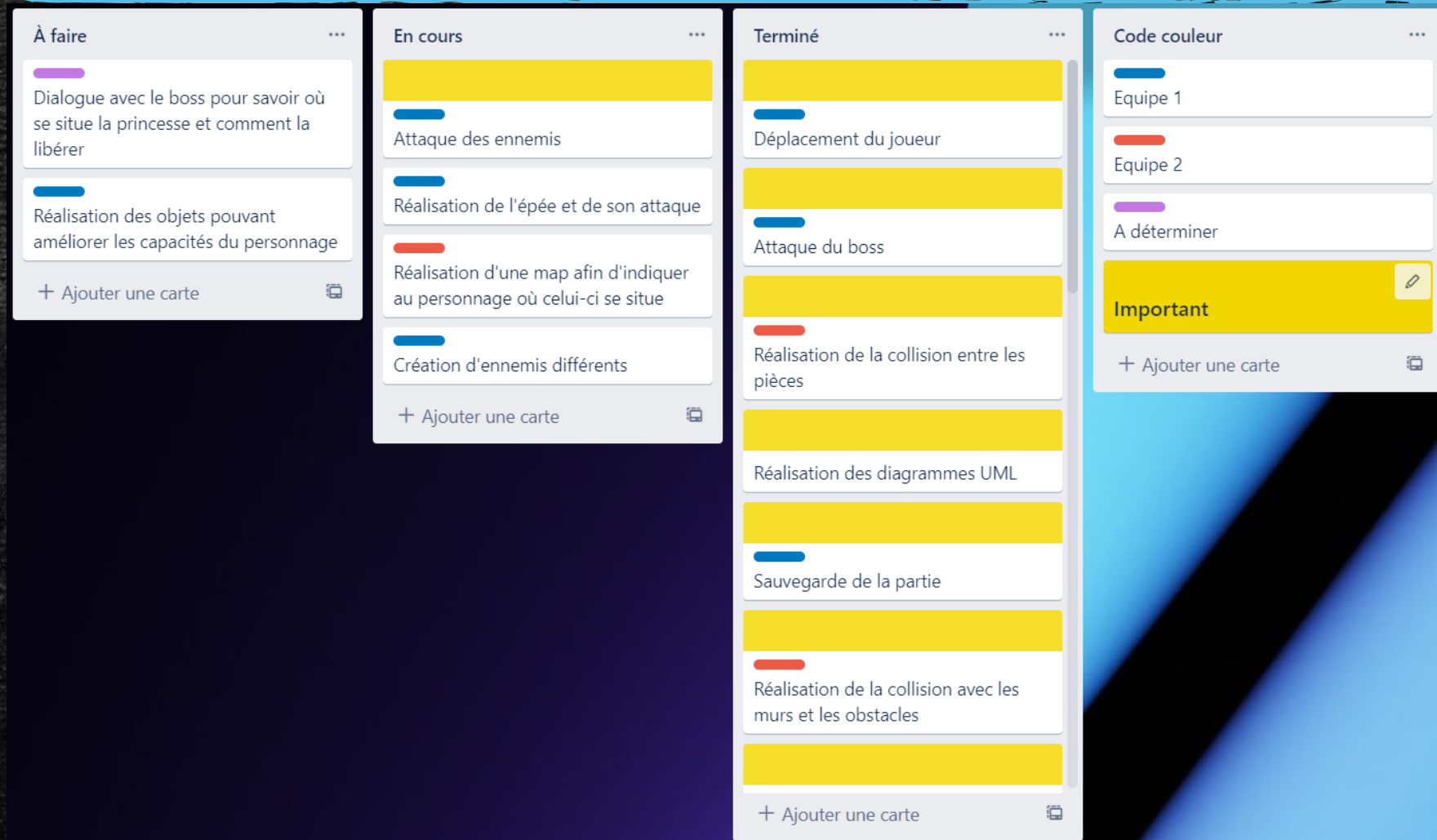
# II.Présentation technique

## B. Problèmes rencontrés et solutions

Problèmes	Solutions
Menu principal	Utilisation de grabFocus()
Sauvegarde	Utilisation d'un fichier texte
Collision entre entités et murs	Utilisation de la hitbox
Assemblage du code	Ajout de commentaires
Changement de salles / Position du joueur	Utilisation de booléens
Gestion de la vie	Liaison des cœurs les uns aux autres
Déplacement du joueur	Utilisation d'un compteur de frame
Gestion des flèches	Utilisation d'un booléen
Map	Pas de solutions



# III. Présentation de la mise en œuvre des méthodes agiles



Organisation de l'équipe



# III. Présentation de la mise en œuvre des méthodes agiles

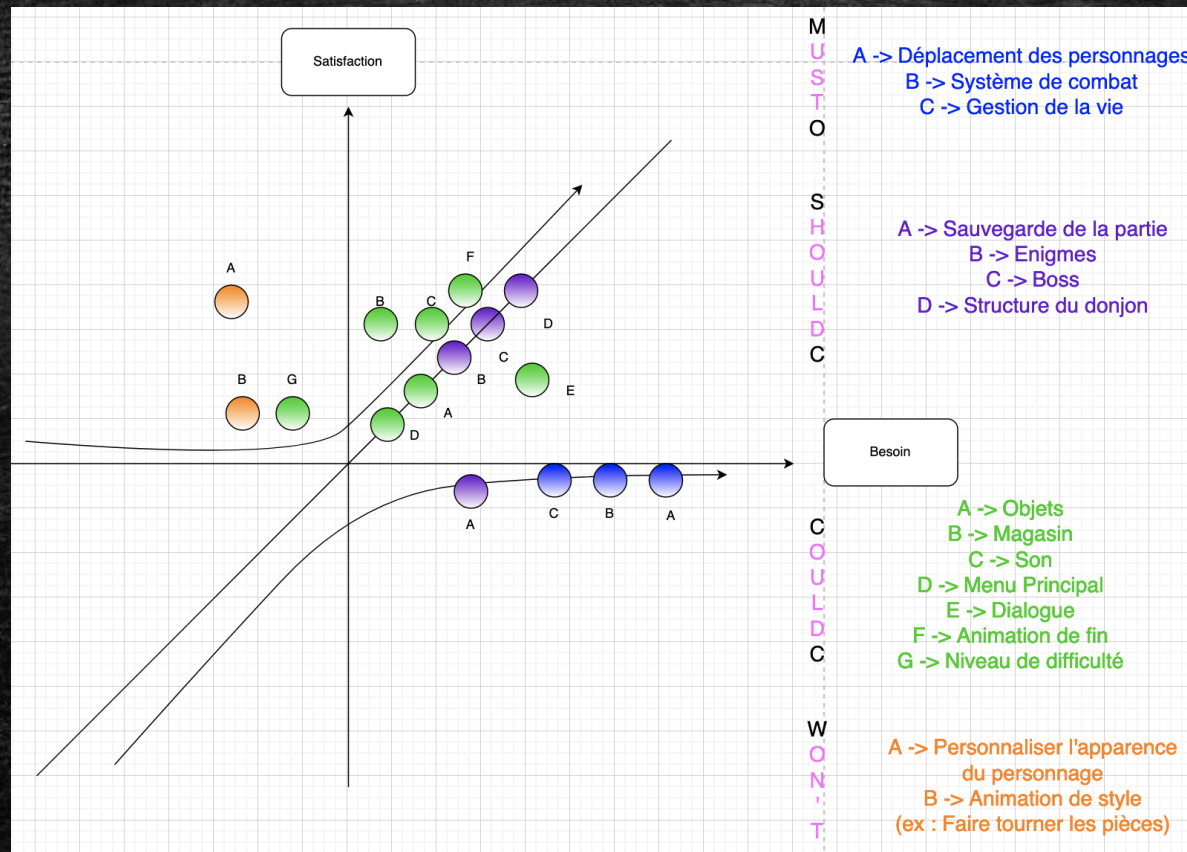


Diagramme MOSCOW



# Présentation de la mise en œuvre des méthodes agiles



Choix des fonctionnalités pour la troisième itération



## IV. Questions

---

Merci de votre écoute !

