

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

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

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 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 des ennemis qui se déplacent 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 un paquetage "main" où nous avons implanter le menu principal, le jeu (qui se charge d'afficher les différentes entités (joueur, ennemis), et d'actualiser les positions des entités sur la map), la récupération des informations tapées sur le clavier par l'utilisateur et enfin la collision (qui permet d'éviter qu'un joueur ou un ennemi ne rentre en collision avec 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 et 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 et 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.

4 Méthodes Agiles

Nous avons réalisé un Pitch lors du 1er TD pour découvrir notre application :

Pour : Pour les amateurs de jeu d'aventure.

Qui souhaitent : 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. A 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.

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

