



# **Rapport individuel de l'itération 3 du projet long :**

**Mario 2020**

**Auteur : HOUDA OUHOU**

**Groupe A.**

**Animatrice de groupe E13.**

**2019-2020**

- Dans cette itération, j'ai essayé d'améliorer, et de terminer

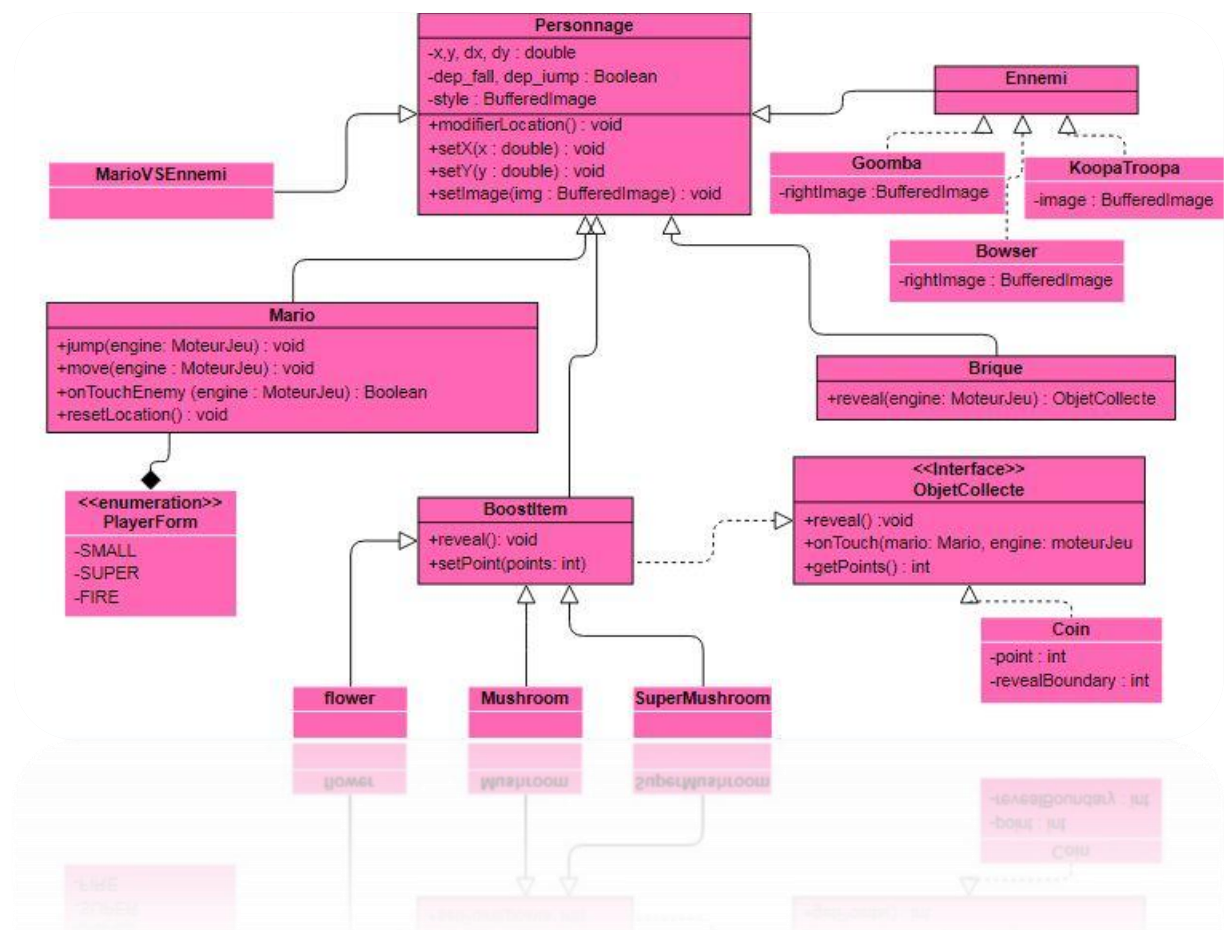
Le travail dont je suis chargée au sein de notre groupe :

- J'ai développé l'implantation de la classe Personnage,

Sur laquelle se base tout le reste des classes objets du jeu,

Regroupé dans le paquetage model, comme l'illustre de diagramme

de classe que j'ai utilisé dans le rapport général :



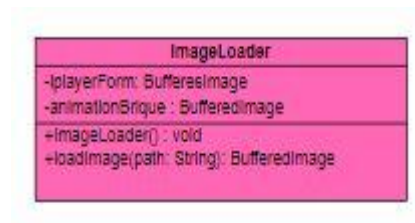
-Pour les classes MarioVSEnnemi, Mario, et PlayerForm, j'ai gardé

La définition déjà présentée dans l'itération 2, car elle paraît

Convenable avec les nouvelles modifications.

-Pour la partie affichage contenue dans le paquetage affichage, j'ai développé les classes :

- Classe animation :



A laquelle j'ai ajouté des commentaires, réglé avec mes collègues El Bouzekraoui et Faical quelques problèmes d'affichage.

- Classe `ImageLoader` : dans laquelle j'ai ajouté d'autres path Pour des nouvelles images.
- De plus, j'ai apporté quelques modifications à la classe `SelectionMap` afin d'ajouter une 2<sup>ème</sup> option : `Map 2`, et dans le fichier `media`, `Map2.png` que j'ai défini en apportant une modification à l'image que mon camarade Faical a proposé:



-Ceci donc, va permettre au joueur de s'aventurer dans une nouvelle Map, avec une distribution de brique assez différente de la première.

- En coordonnant avec les membres de groupe, qui ont apprécié

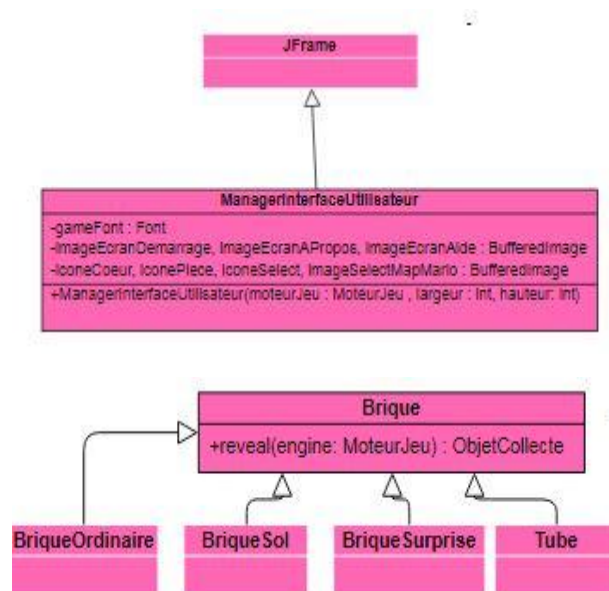
Ma proposition d'arrière-plan et de scène de la première itération,  
Sur laquelle Faical s'est basé pour définir les images :

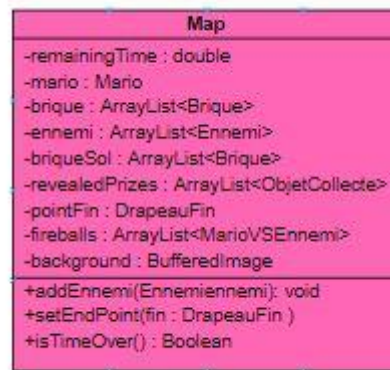


Et



- J'ai aussi essayé de lire tout le code du jeu et définir des Diagramme de classe sur lesquelles je me base dans le Rapport Général par exemple :





- De plus, étant l'animatrice de groupe, je tiens à rappeler au Groupe les dates clés du projet, et assurer la cohérence entre les Membres de groupe en créant un compte Trello, et invitant mes Camarades à y participer afin de s'organiser au sein de notre groupe.

-A la fin, nous avons essayé de rendre un produit simple, cohérent, Et surtout à la portée de tous les joueurs peu importe leur âge. Espérons que le contenu vous plaira.