



Rendu du rapport individuel de la Première itération

Projet long: Mario 2020

Auteur :

Faical TOUBALI HADAoui (Groupe B)

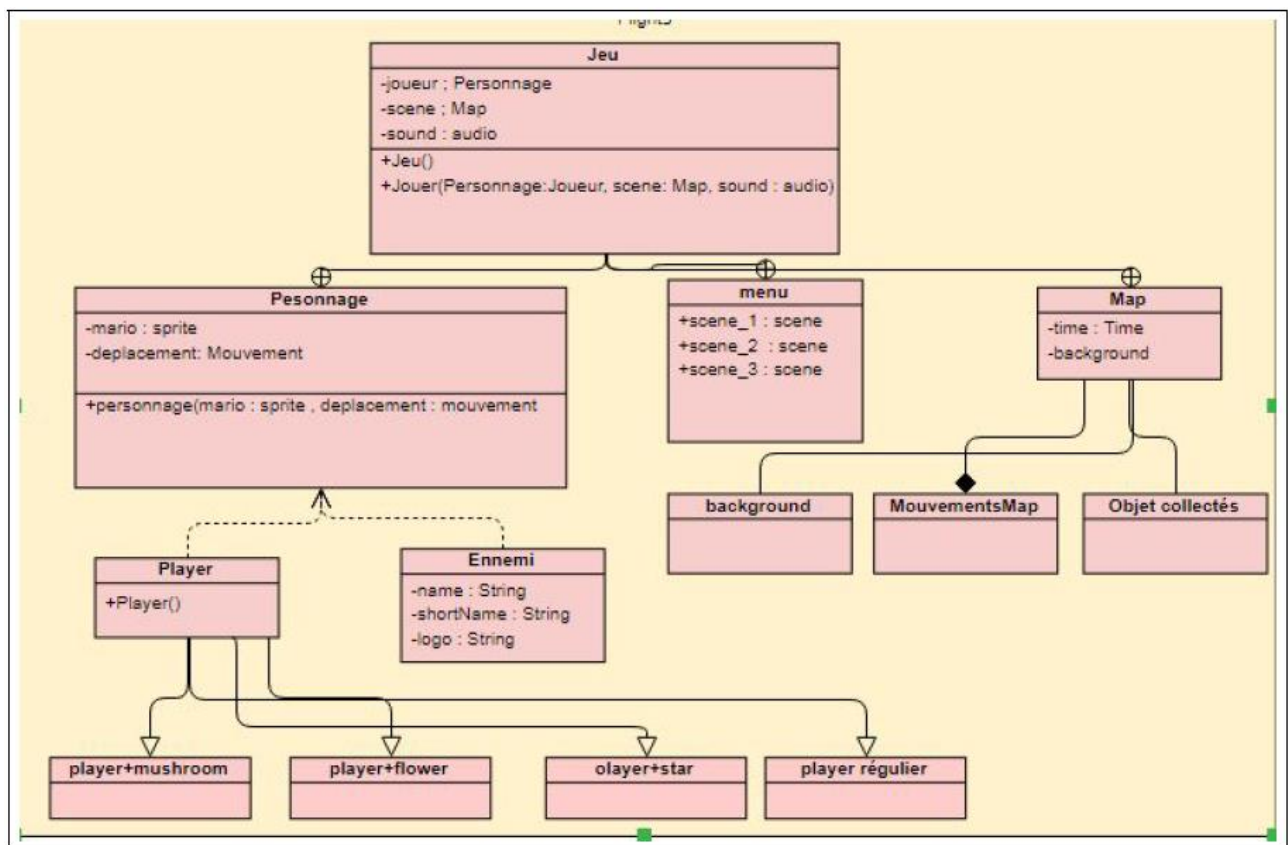
April 2020

Première année

Département Science du Numérique

Année : 2019 / 2020

Dans la première itération, Nous avons réalisé, moi et mes collègues (Houda Ouhou, Youness El Bouzekraoui, Faical Toubali Hadaoui, Yassir Bouisse) une réunion en Discord le 11 Avril afin de discuter les différents diagramme de classe que nous pouvons avoir pour réaliser notre jeu de Super Mario Bros. En réfléchissant à chaque classe et sa relation avec les autres classes, Nous avons abouti à une proposition de diagramme de classes qui va illustrer notre jeu comme le montre l'illustration suivante :



Après avoir être en accord sur ce diagramme de classes avec mes collègues, nous avons ensuite partagé les rôles entre nous de manière à ce que chaque membre de nous travaillera sur la partie qui lui plait pour qu'il soit plus productif dans le travail.

En ce qui me concerne, j'ai choisi de travailler sur la classe Personnage, plus précisément mon travail consistera en ce qui suit :

- Réalisation de la classe des ennemies (Choisir les différents sprites pour chaque ennemi, définir les armes que va utiliser chacun des ennemies, définir les déplacements que va utiliser chaque ennemie)
- Définir les différentes conceptions du contact des ennemies avec le personnage Mario.

Après avoir cherché sur Internet, j'ai trouvé une bibliothèque qui contient les fameux ennemis de Mario, en fait, c'est une WIKI qui présente chaque ennemie en décrivant son apparition et la relation qu'il entretient avec Mario aussi que la manière dont il se déplace et attaque ce dernier.

Dans un premier temps, j'ai décidé de me contenter de quelques sbires du groupe des ennemis de Mario « Terreurs de Bowser », ces sbires forment la garde de leur chef Bowser. Chacun d'entre eux est unique de par son physique et ses méthodes de combat.

