



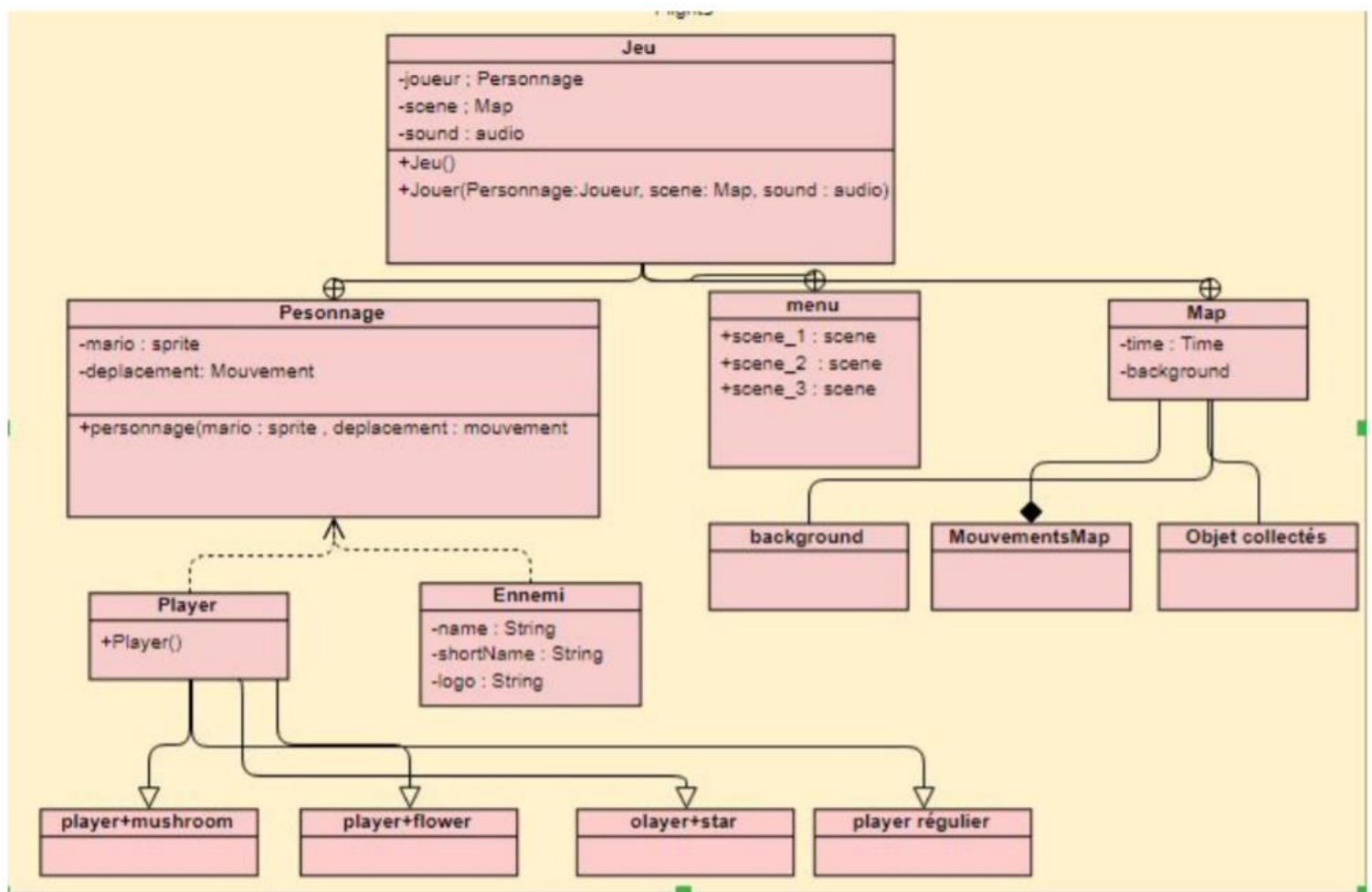
# **Rapport individuel de la première itération du Projet long Mario 2020.**

Groupe E13.

Auteur :

Younes EL BOUZEKRAOUI

Après une réunion sur discord où on a mis en place l'architecture général de notre projet, et une première version du diagramme de classe UML.



Je me suis occupé de la partie de la transformation du personnage Mario et son changement d'avatar lorsque il interagit avec les objets qu'il collecte : Star, Flower et Mushroom.

Je suis encore en cours de l'implémentation de ces classes

<<StereoType>> Mario
+ xPosition : int + yPosition : int + HP : int + Coins : int + items : List<Item>
+ getXPosition() : int + getYPosition() : int + getHP() : int + getCoins() : int + getItems() : List<Item> + jump() : void + moveForward() : void + moveBackward() : void + hit(IObstacle) : void + touch(IObstacle/Item) : void

<<StereoType>> Regular Mario
+ image : image
+ useItem() : void + jump() : void + moveForward() : void + moveBackward() : void + touch(IObstacle/Item) : void

<<StereoType>> Mario + Star
+ image : image
+ useItem() : void + jump() : void + moveForward() : void + moveBackward() : void + touch(IObstacle/Item) : void

<<StereoType>> Mario + flower
+ image : image
+ useItem() : void + jump() : void + moveForward() : void + moveBackward() : void + touch(IObstacle/Item) : void + throwFire() : void

<<StereoType>> Mario + Mushroom
+ image : image
+ useItem() : void + jump() : void + moveForward() : void + moveBackward() : void + touch(IObstacle/Item) : void

J'essaye de définir de nouveaux avatars pour le joueur Mario après qu'il collecte les objets Star, Flower et Mushroom et des fonctionnalités supplémentaires ajoutées au joueur si il collecte chaque objet (par exemple le joueur devient invincible si il prend l'objet star, il grandit si il mange le mushroom .....).