



**Rendu du rapport individuel de la Deuxième itération**

**Projet long: Mario 2020**

**Auteur :**

**Faical TOUBALI HADAOUI (Groupe B)**

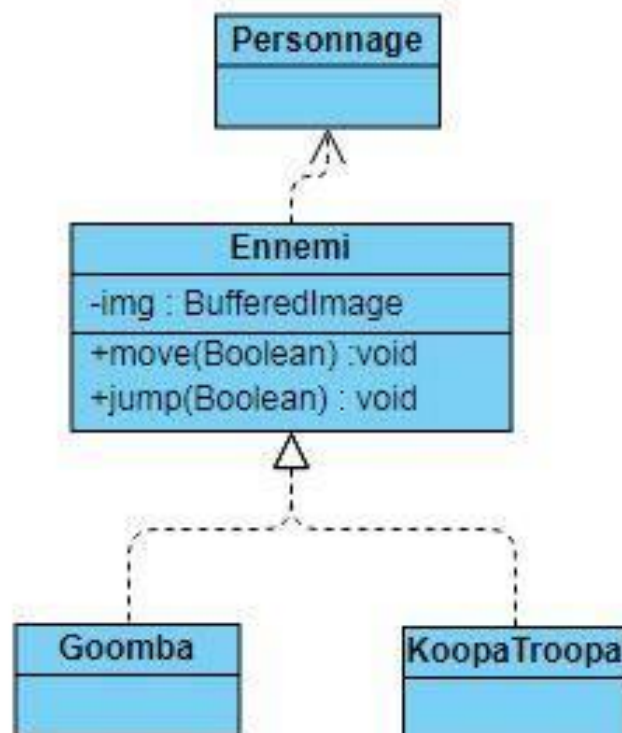
**April 2020**

**Première année**

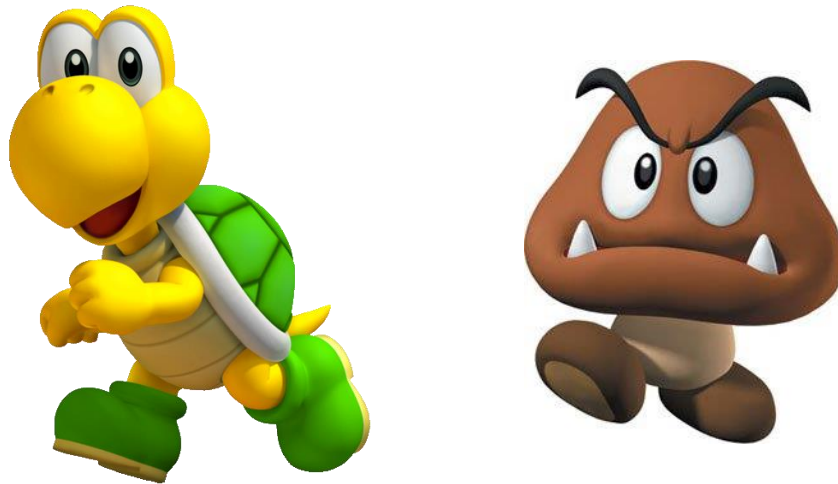
**Département Science du Numérique**

**Année : 2019 / 2020**

Pour la deuxième itération, j'ai commencé par explorer les différentes versions du jeu de Super Mario qui sont sur Internet, En examinant les déplacements de Mario et des ennemies dans une Map quelconque j'ai découvert que notre diagramme de classe n'est probablement pas compatible avec ce qu'on doit créer réellement. Après avoir proposé ceci à mes camarades, nous avons modifié notre diagramme UML en discutant les relations entre toutes les classes qui existent.



Comme mon travail se focalise sur les ennemis et tout ce qui est en relation avec eux, j'ai réalisé la classe ennemie qui hérite de la classe Personnage et les deux classes Gomba et Koopa Troopa qui modélisent des espèces d'ennemis classiques.



Dans un premier temps, j'ai travaillé juste sur la base essentielle à l'ennemi et la relation dont ces ennemis réagissent lors la confrontation avec Mario. Ensuite, je vais essayer de créer des ennemis qui seront particuliers par la manière dont ils attaquent et se déplacent en faisant la coordination avec mon collègue Younes qui travaille sur les effets qu'aura Mario lorsqu'il sera attaqué par certains ennemis, par exemple si Mario tue un ennemi particulier, il pourra avoir un effet de rapidité ou d'invulnérabilité dans ses déplacements pour un temps limité. Je suis dans l'intention d'être plus créatif dans le jeu et de réaliser des ennemis exceptionnels pour éviter que les utilisateurs aient d'ennui en jeu. Je pousserai les fichiers créés ou modifiés sur SVN une fois réalisés.