



Deuxième rapport du projet long : Mario 2020

Auteur :

Groupe E13

April 2020

Première année

Département Science du Numérique

Année : 2019 / 2020

Suite à une réunion avec les membres du groupe (Faical Toubali Hadaoui, Younes El Bouzekraoui, Houda Ouhou, Yassir Bouisse, Alexis Carn) faite le 28/04/2020, nous avons décidé de modifier le diagramme de classes établi à l'itération 1 à partir de plusieurs architectures du jeu Mario. Concernant l'organisation du groupe, chaque membre du groupe a continué à développer sa partie en l'adaptant aux nouvelles modifications réalisées.

Parmi les modifications établies :

- Développement de la partie Affichage en ajoutant de nouvelles classes.
- Modification de la partie des objets collectés (Ajout de la classe Mushroom, Flower ...).
- Ajout de nouvelles méthodes dans la classe < Abstract > Personnage.
- Proposition de nouvelles « Sprites » pour les ennemis.
- Ajout de la gestion du son.

On essayera aussi d'ajouter d'autres fonctionnalités dans le manuel d'utilisateur.

L'avancement du groupe semble satisfaisant par rapport au temps qui nous reste. En effet, chaque membre du groupe maîtrise la structure de base de sa partie et cherche à l'améliorer. Jusqu'à présent, nous avons réussi à implanter à peu près 70% des classes de notre jeu.