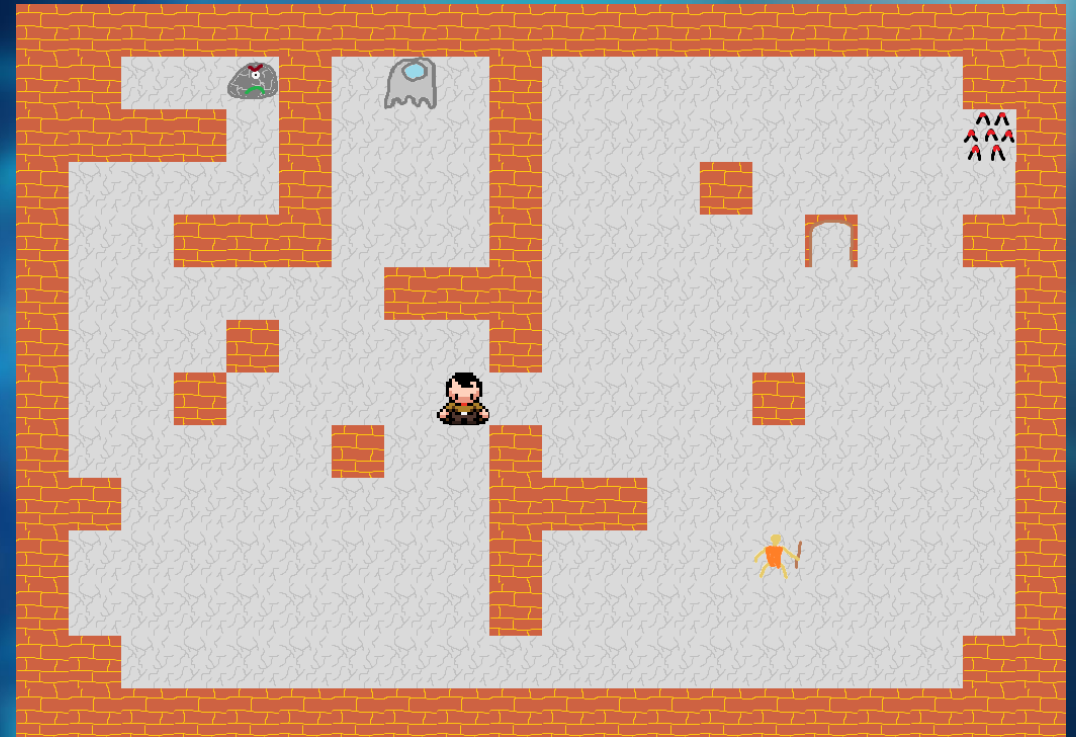


SAE S2.01 : Projet Zeldiablo

RONOT Martin
RICHARDIN—
DUTILLEUL
Killian
PINOT Gaetan
RYSAK Hugo

Introduction



Présentation des différentes versions

Version 3 (Itération 1) :

1. Création d'un labyrinthe par défaut
2. Collision avec les Murs
3. Gestion des niveaux
4. Cases déclencheur
5. Cases piégées
6. Ouverture de Passages secrets
7. Fermeture de Passage

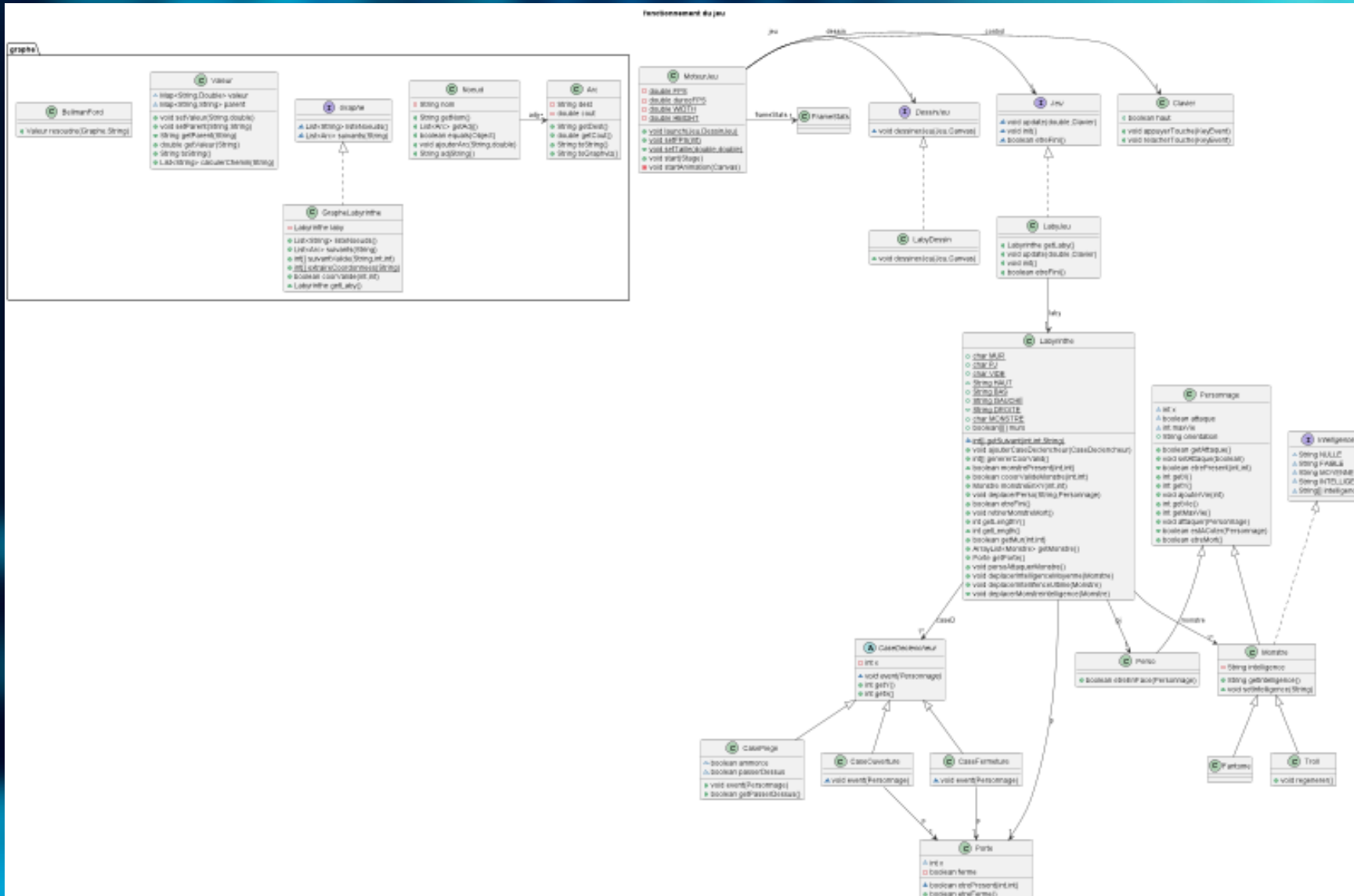
Version 4 (Itération 2) :

- 5.1. Attaque des monstres
- 5.2. Attaque du joueur
- 5.3. Affichage des attaques
- 5.4. Attaque directionnelle
- 5.5. Mort des monstres
- 6.1 Fin du jeu : mort du héros

Version 5 (Itération 3) :

1. Génération de monstres immobiles
2. Déplacement aléatoire des monstres
3. Monstres attirés par le héros
4. Monstres au comportement intelligent
5. Monstres avec intelligence variable
6. Collision avec un monstre
7. Fantômes
8. Troll
9. Affichage avec des sprites

Présentation de la conception finale



Présentation de la conception finale

Répartition des tâches :

Killian : Gestion des niveaux, Ouverture de Passages secrets, Mort des monstres, Fin du jeu : mort du héros, Fantômes, Affichage avec des sprites

Martin : Attaque des monstres, Attaque du joueur, Troll, Powerpoint

Hugo : Création d'un labyrinthe par défaut, Cases piégées, Ouverture de Passages secrets, Fermeture de Passage, Affichage des attaques, Monstres attirés par le héros, Monstres au comportement intelligent, Monstres avec intelligence variable

Gaetan : Cases déclencheur, Attaque directionnelle, Diagrammes de classe et de séquence

Tout le monde : Collision avec les Murs, Génération de monstres immobiles, Déplacement aléatoire des monstres, Collision avec un monstre



**Présentation d'un point
important**

Conclusion

Merci de nous avoir écouté ! Avez-vous des questions ?

RONOT Martin
RICHARDIN—
DUTILLEUL
Killian
PINOT Gaetan
RYSAK Hugo