

Groupe : Pamplemouss

Sarah Roubertou, Guilhem Cavarec, Loïs Jean et Sabrina Allouch

Backlog

(Création d'un labyrinthe)

1: Le personnage doit pouvoir se déplacer dans le labyrinthe mais ne pas pouvoir traverser les murs

2 Création de monstres (immobiles pour l'instant) tuant le héros en cas de contact (= 1 point de vie) et retour à la case de départ après un game over

3 Création de case spécifiques : sortie

4 Gestion de monstres mobiles de manière linéaire (horizontal ou verticale de façon aléatoire)

5 Création de la case piège

Diagramme de classe

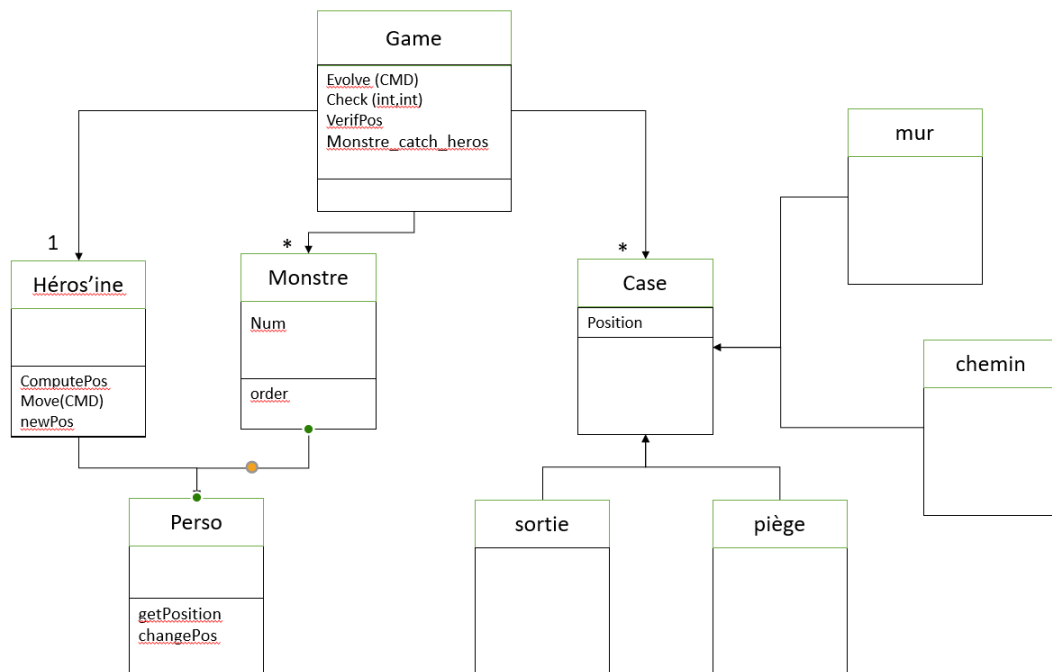
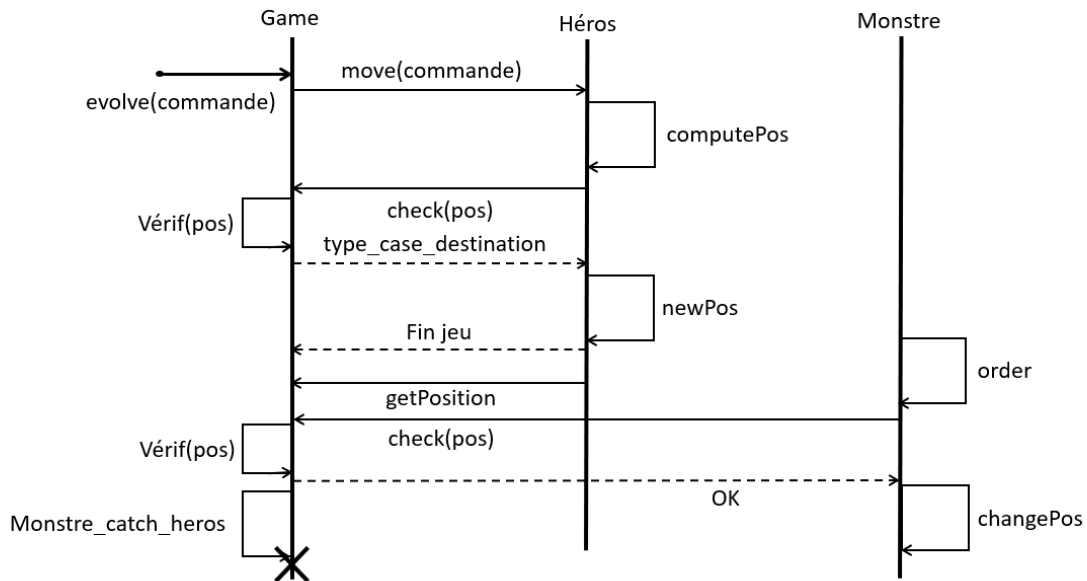


Diagramme de séquences



`evolve` : commande entrée par l'utilisateur (aller à droite, gauche, en haut, en bas)

`move` : envoie le message au héros de tenter de se déplacer dans la direction donnée

`computePos` : à une position et une direction on renvoie la nouvelle position désirée

`check` : demande au jeu si le héros peut se déplacer dans la position désirée

`vérifPos` : vérifie s'il n'y a pas de mur sur la position

`OK` : renvoie l'autorisation au personnage de se déplacer

`newPos` : regarde en fonction de la position si le héros peut se déplacer sur la nouvelle case et si oui qu'il se déplace ainsi

`order` : choix de la position de déplacement aléatoire du monstre

`getPosition` : renvoie la position du personnage au jeu

`changePos` : déplace le monstre sur sa nouvelle position (si autorisé)

`Monstre_catch_heros` : vérifie si le monstre et le héros sont sur la même case

Planning Prévisionnel

- codage du labyrinthe (Sarah et Sabrina)
 - sous forme de tableau de positions (1 semaine)
 - l'afficher sous forme graphique (1 semaine)
- codage d'une classe personnage (Lois et Sabrina pendant 1 semaine)
 - codage du héros avec ses déplacements (en attendant que le labyrinthe soit codé il peut se déplacer sur un plan) (1 semaine)
- codage de la sortie et des cases spéciales (Guilhem pendant 1 semaine)
- codage des monstres (Guilhem pendant 1 semaine)