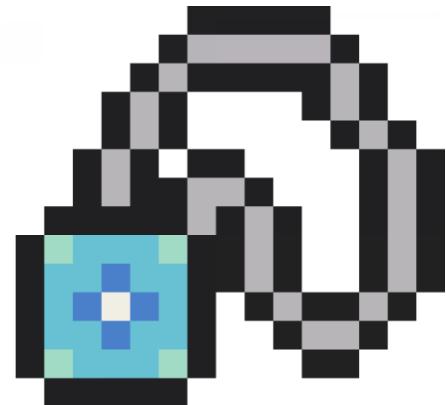


ZELDIABLO

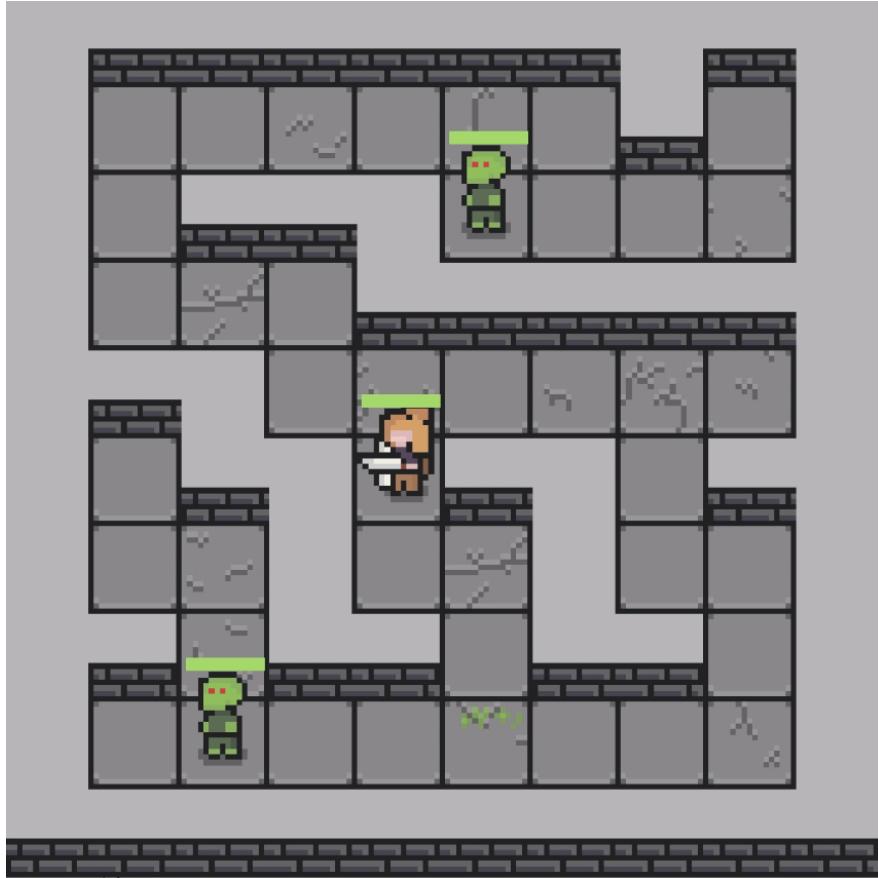
TEAM DIABOLO



@julienleows @florian-math @bilal-souri @thibaut1308

Z

PRESENTATION ET FONCTIONNALITES DEMO



VIDEO DEMONSTRATION :

Disponible en annexe sur le dépôt Github :



► [demo_zeldiablo_team_diabolo.mp4](#)

VERSIONS

V1

- Crédit à l'artiste,
- Crédit à la musique,
- Crédit à la conception du jeu,
- Crédit à la programmation.

V2

- Gestion de niveaux,
- Génération des monstres immobiles,
- Intégration Graphique.

V3

- Déplacement aléatoire monstres,
- Attaque du joueur.

V4

- Morts des monstres,
- Attaque des Monstres,
- Collision avec un monstre,
- Fin du jeu : mort du héros,

V5

- Affichage avec des sprites,
- Mise en place Amulette,
- Acquisition Amulette,
- Gestion d'un labyrinthe multi-étages,
- Fin jeu : victoire du héros,
- Windows / linux,

REPARTITIONS DES TÂCHES

DISCORD

Zeldiable DIABOLO

bitbucket-notifications

EN LIGNE—2

EN LIGNE—2

HORS LIGNE—2

Powered by Skyhook

Zeldiable BOT BOT Aujourd'hui à 16:03

T Thibaut

[2020_COO_Zeldiable_Mathieu_Souri_Weisse_Wojciak:master] 1

commit

Commit from Thibaut

(d519159) Ajout Getter dans JeuZeldiable et premiers tests.

Powered by Skyhook

Zeldiable BOT BOT Aujourd'hui à 20:06

FM Florian Mathieu

[2020_COO_Zeldiable_Mathieu_Souri_Weisse_Wojciak:master] 2

commits

Commit from Florian Mathieu

(47cdb68) Ajout sprites

Commit from Florian Mathieu

(9aea40e) Merge branch 'master' of git@bitbucket.org:julienws/2020_coo_zeldiable_mathieu_souri_weisse_wojciak.git

Powered by Skyhook

Envoyer un message à #bitbucket-notifications

GOOGLE-DRIVE

* Fonctionnalités version 1 :

- fonctionnalité 1 : création d'un personnage / Aventurier
- descriptif texte : définir un personnage avec tous ses attributs
- critère de validation :
 - critère 1 : doit avoir une position (x,y),
 - critère 2 : doit pouvoir être mort ou vivant(boolean),
 - critère 3 : ne doit pas dépasser les coordonnées du labyrinthe lors de création et de ses déplacements,
 - critère 4 : doit avoir des points de vie.
- responsable : julienws, bilal, florian

- fonctionnalité perso 2 : création de case

- descriptif texte : Au lancement du jeu, un labyrinthe par défaut est créé avec les cases

- critère de validation :

- critère 1 : les cases ont des coordonnées,
- critère 2 : les cases peuvent être des cases pleines ou des cases vides,
- critère 3 : méthode pour connaître si la cases est un mur ou non.

- responsable : Florian Bilal

- fonctionnalité 3 : création d'un labyrinthe par défaut

- descriptif texte : Au lancement du jeu, un labyrinthe par défaut est créé et le personnage est placé au centre de celui-ci.

- critère de validation :

- critère 1 : le labyrinth par défaut est constitué d'une arène de taille 10*10,
- critère 2 : création d'une arène de de taille 10*10,
- critère 3 : doit pouvoir transmettre sa taille max,
- critère 4 : le personnage placé au centre de l'arène.

- responsable : Thibaut

-fonctionnalité 4 : Collision avec les Murs

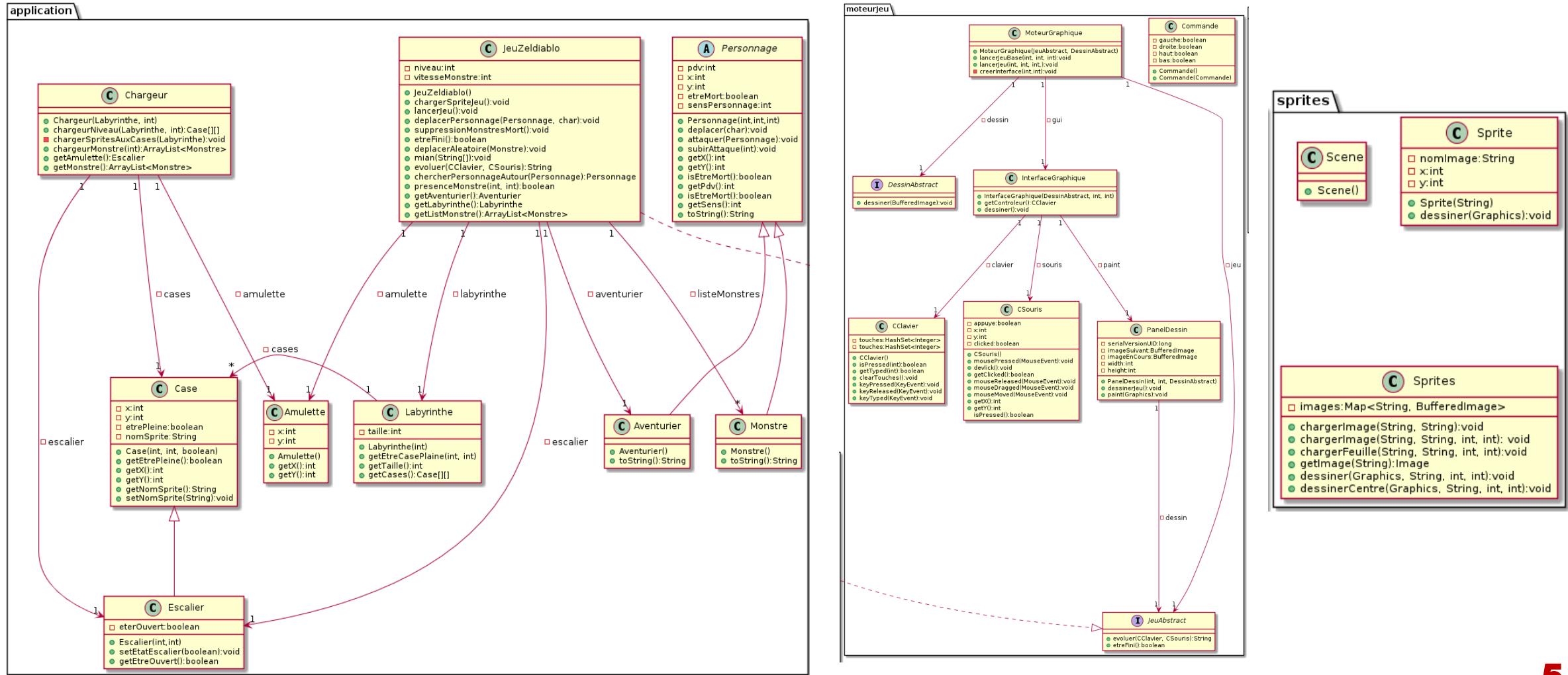
- descriptif texte : lorsque le joueur demande à déplacer le personnage en direction d'un mur, le personnage reste bloqué et ne se déplace pas.

- critère de validation :

- critère 1 : La collision fonctionne dans les 4 directions
- critère 2 : Si la case est vide, le personnage avance.

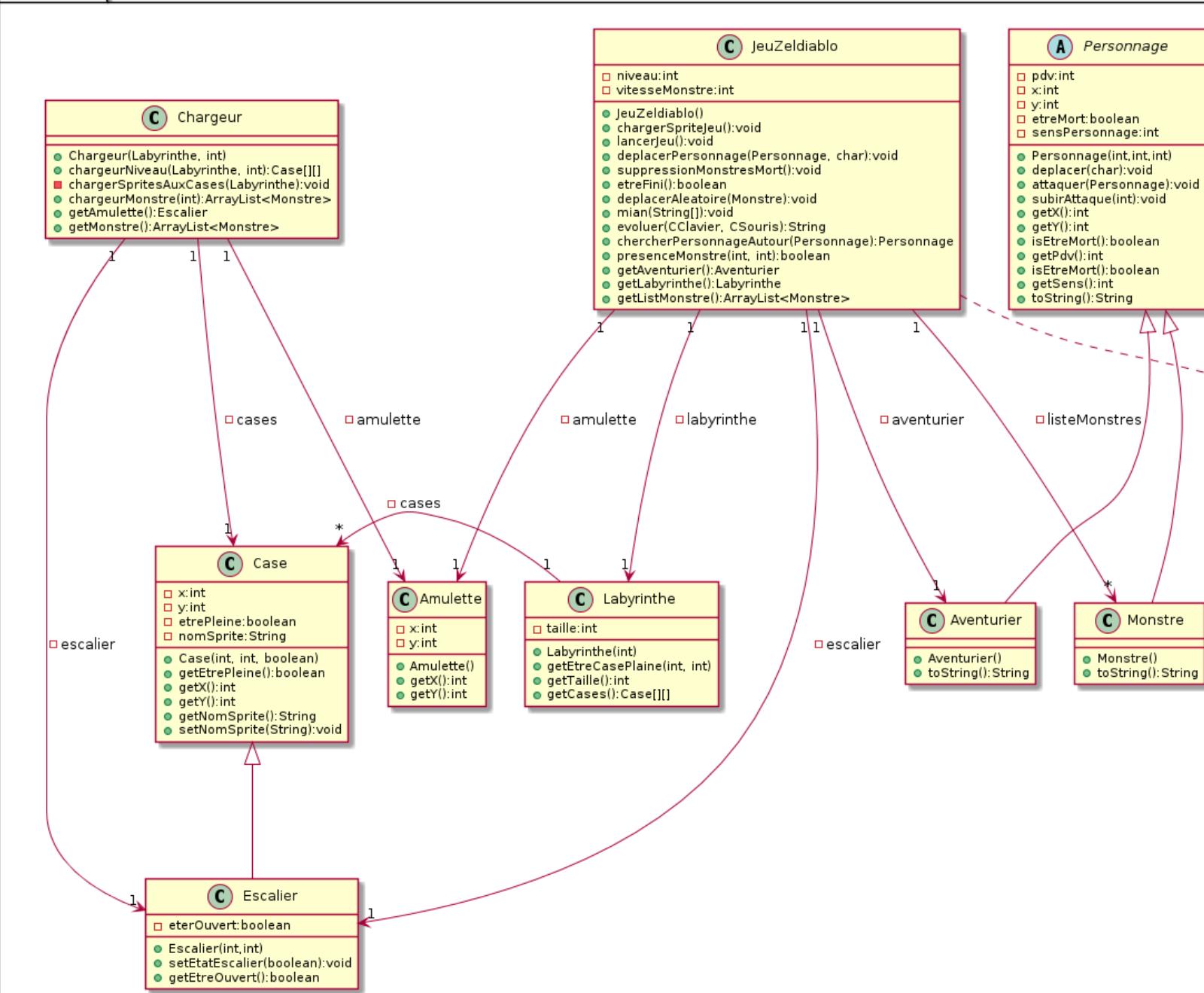
- responsable : Florian

DIAGRAMMES DE CLASSE



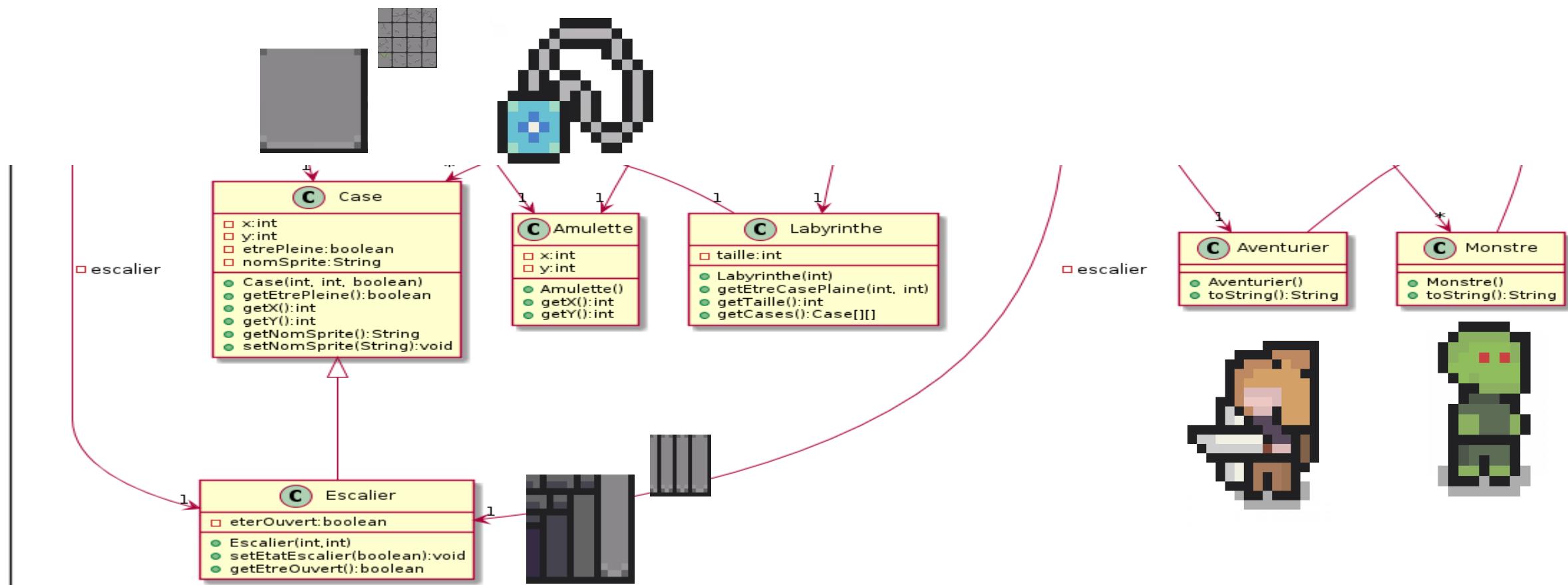
Z

application



DIAGRAMMES DE CLASSE

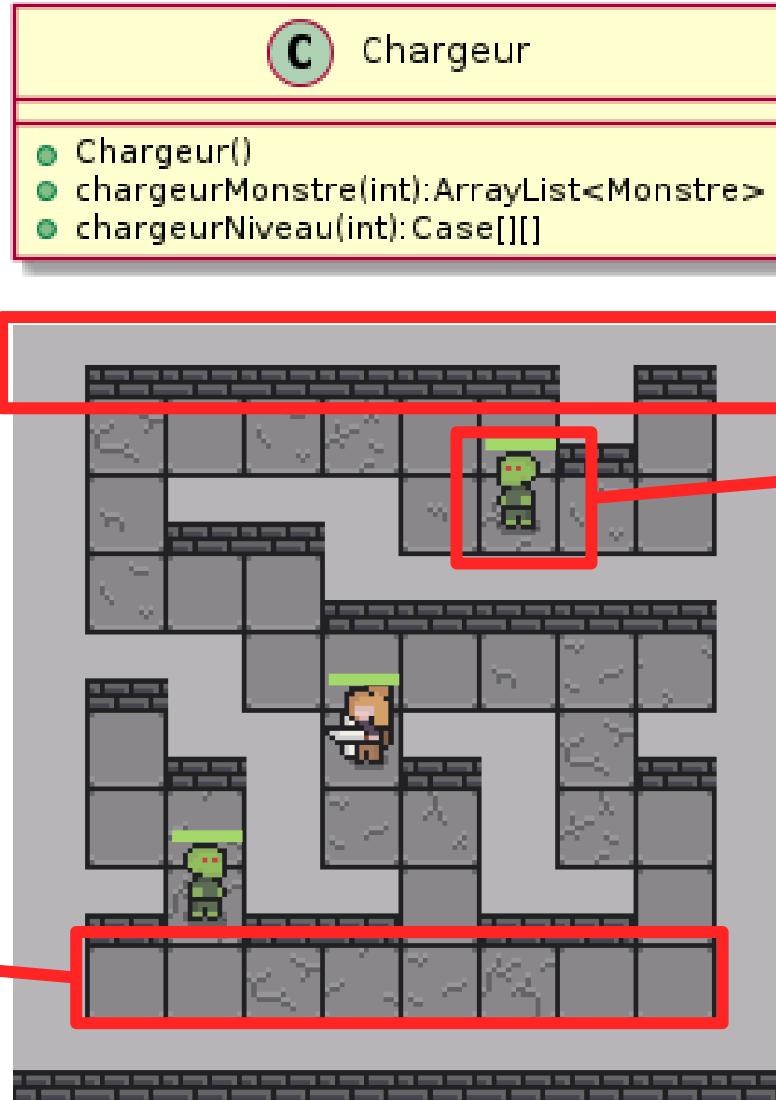
SPRITES (16*16)



CHARGEMENT DU NIVEAU

niveau1.lab

```
niveau1.lab
1 MMMMMMMMMMM
2 MVVVVVVVVMV
3 MVMMMVVVVM
4 MVVVMMMMMM
5 MMMVVVVVVVM
6 MVMMVMMVMM
7 MVVMVVMVVM
8 MMVMMVMMVM
9 MVVVVVVVVV
10 MMMMMMMMMMM
```



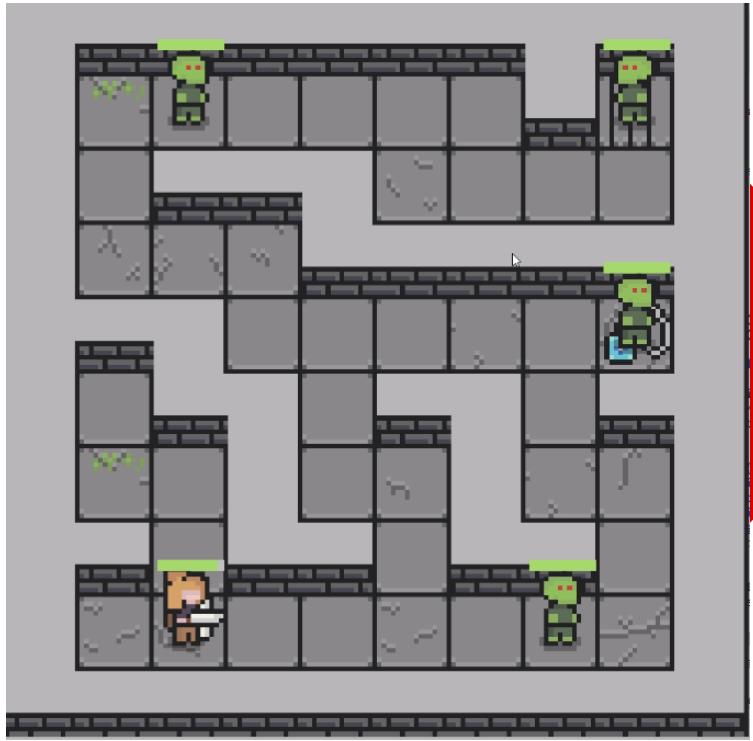
niveau1monstre.lab

```
niveau2monstre.lab
1 MMMMMMMMMMM
2 MVVMVVVVVM
3 MVMVVOVVVM
4 MVMVVVVVVM
5 MVMVVVVMVM
6 MVMMMVVMVM
7 MVVVMVVVMV
8 MVOVMVMMVM
9 MVVVVVVVVM
10 MMMMMMMMMMM
```

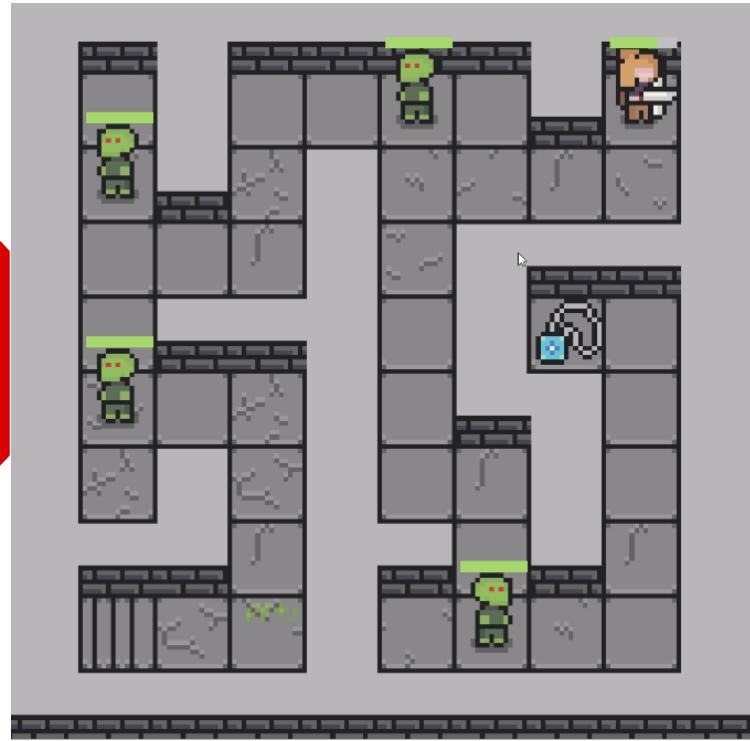
Z

LES NIVEAUX

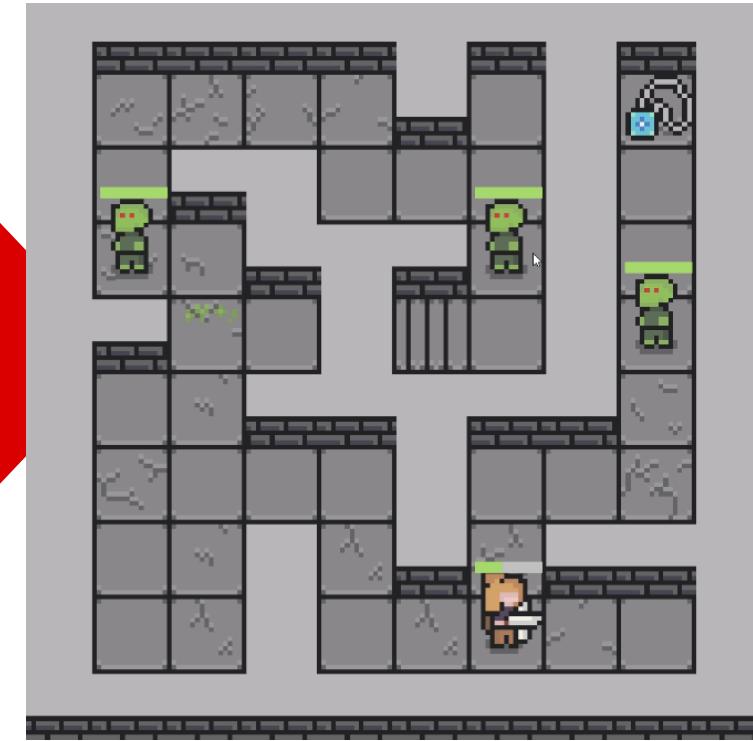
Niveau 1



Niveau 2

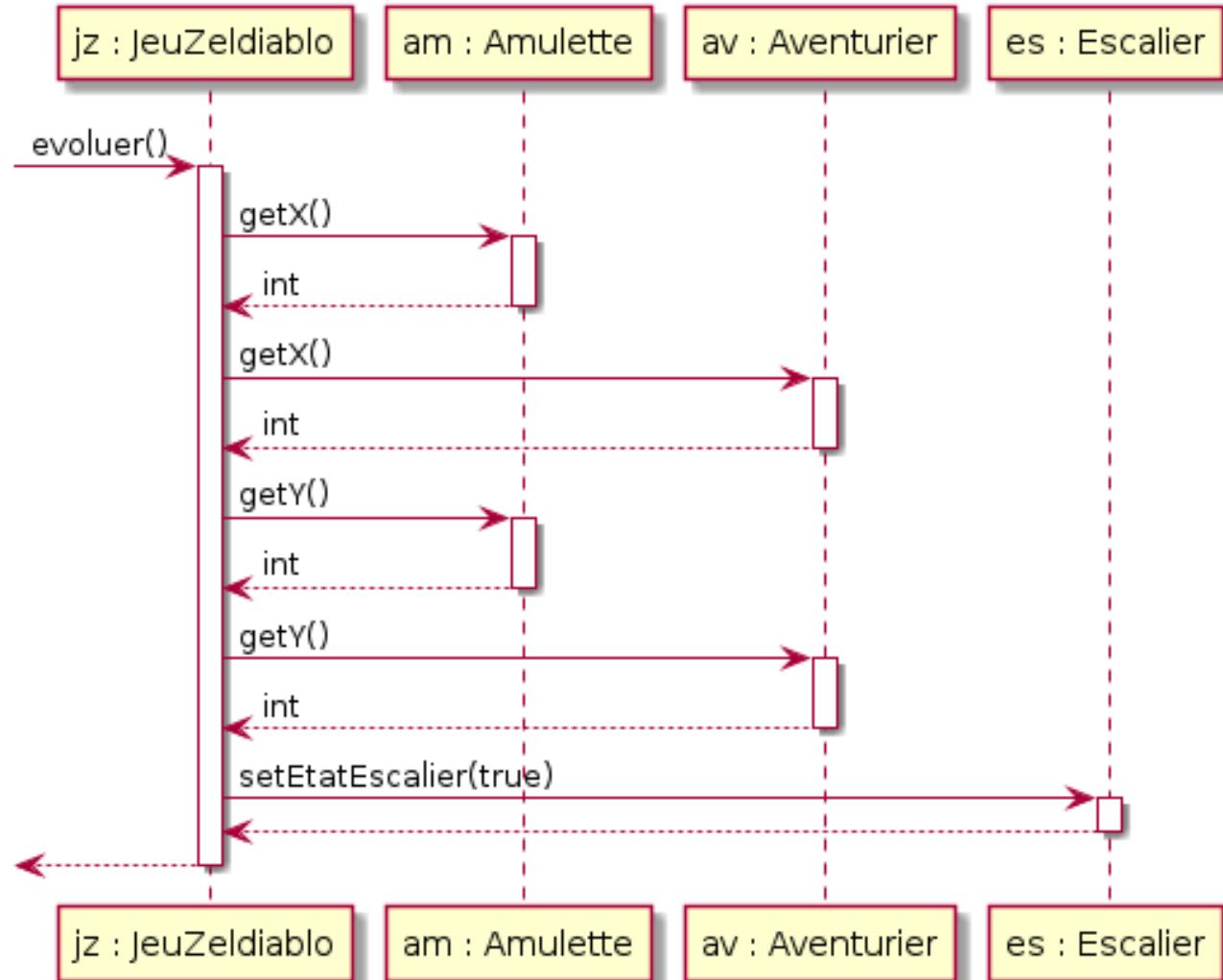


Niveau 3



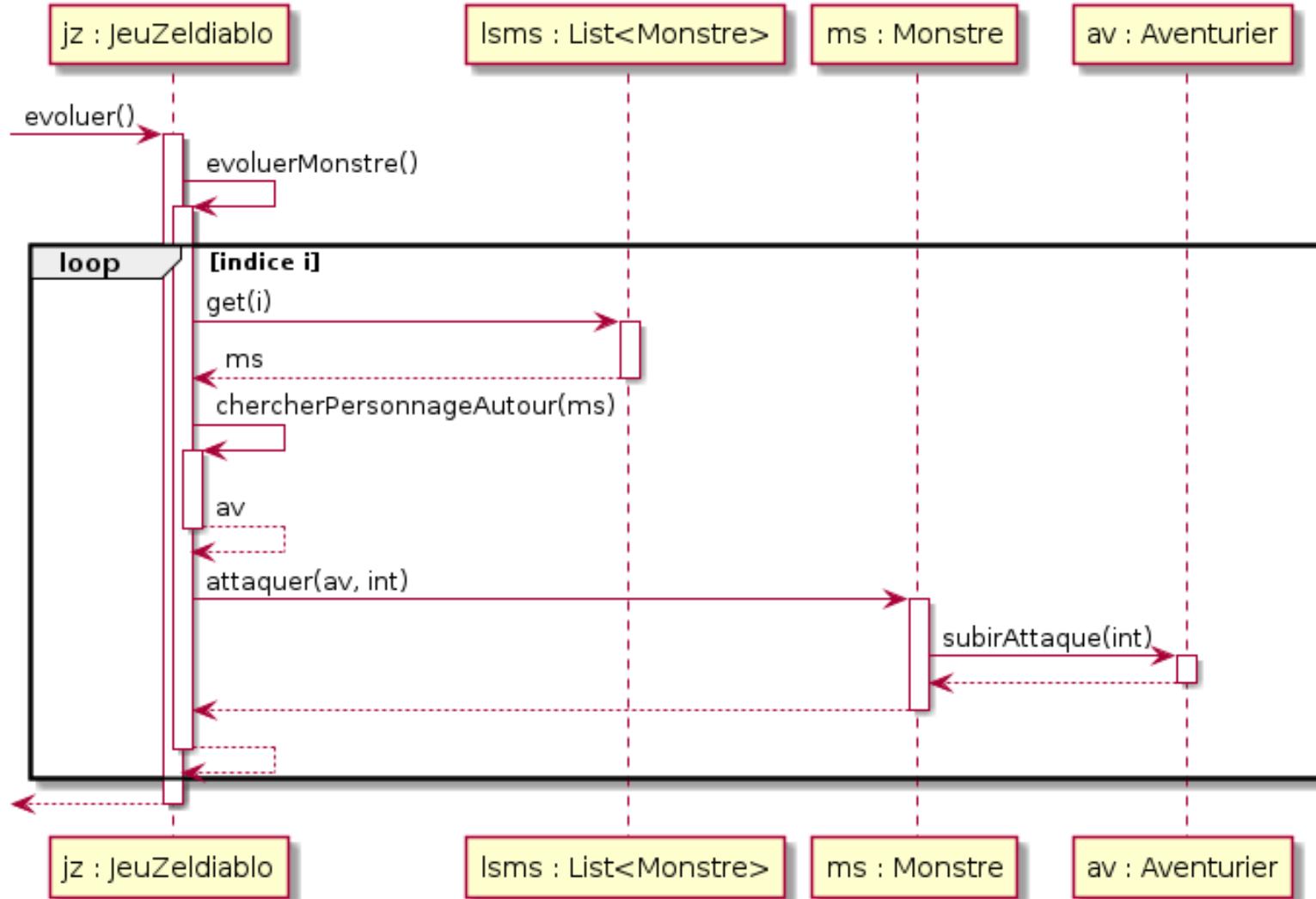
ACQUISITION AMULETTE

Diagramme de séquence de l'aquisition de l'amulette



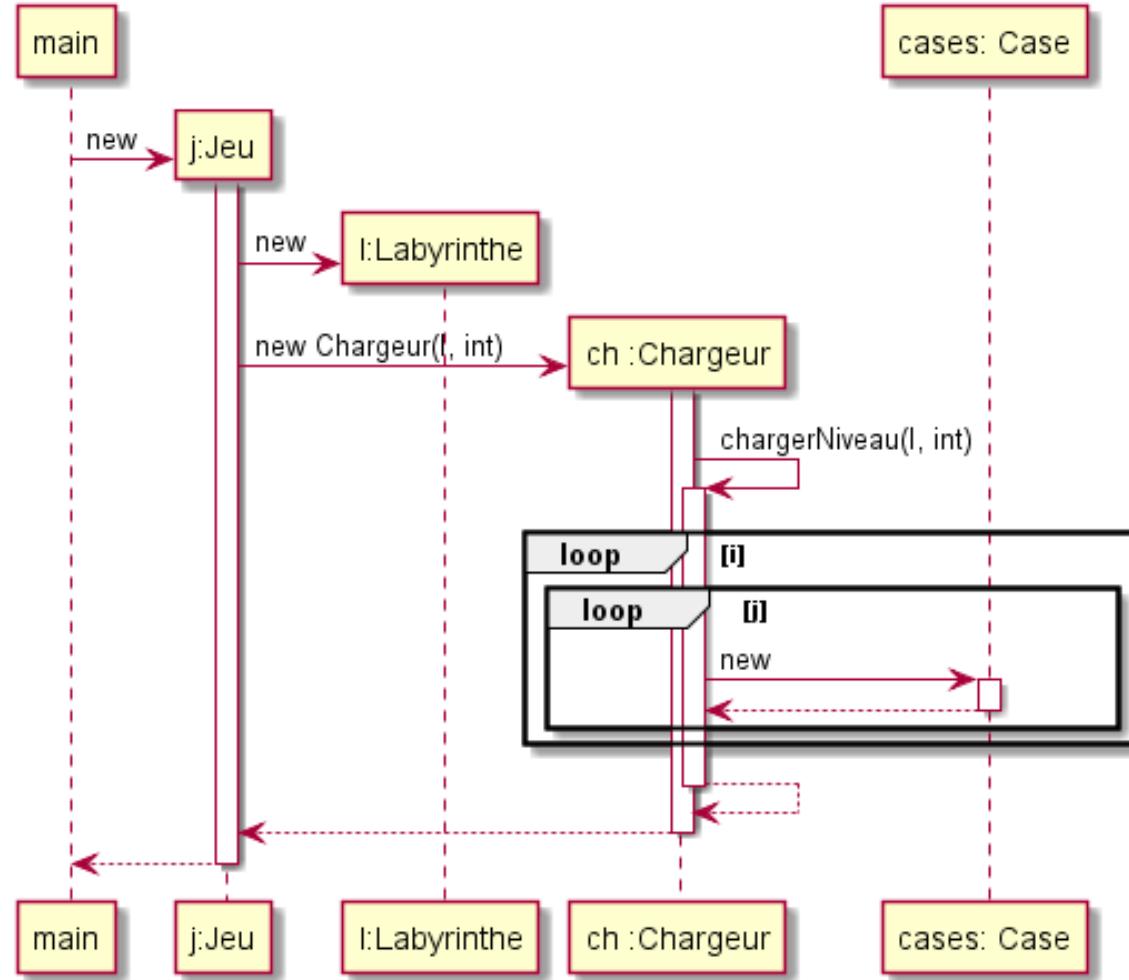
ATTAQUE

Diagramme de séquence de la méthode evoluerMonstre

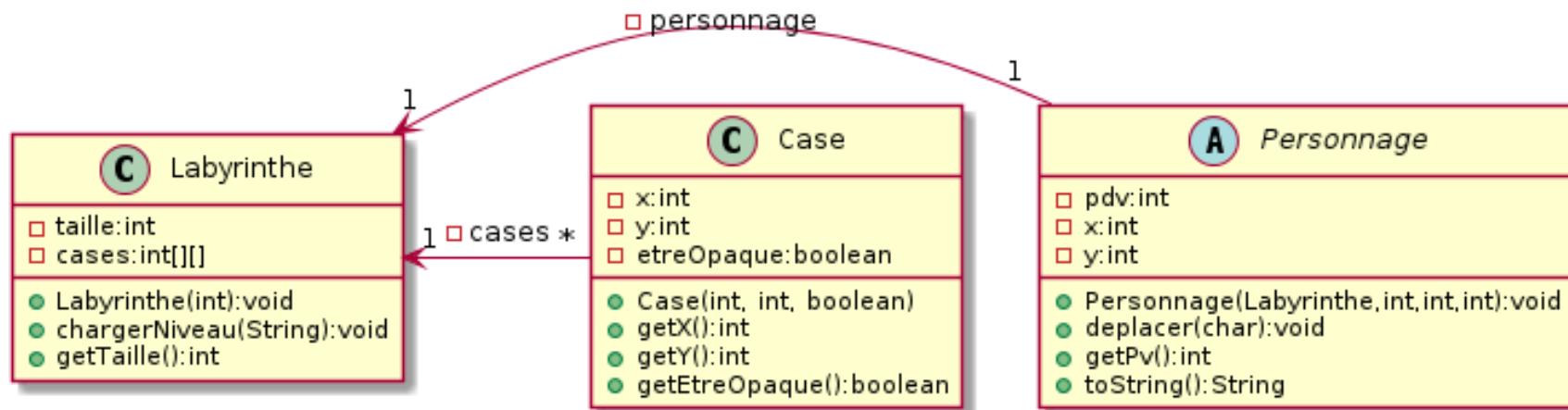


CREATION DU JEU

Creation du jeu



EVOLUTION DIAGRAMMES DE CLASSE



CONCLUSION

- **Un départ avec plein d'idées : trop de fonctionnalités pour la 1^{er} itération**
- **Il faut penser au plus simple => un seul type de monstre**
- **Plusieurs conceptions (à 3 fois)**
- **Gestion du groupe avec git et discord**
- **Gestion des conflits git**
- **Gestion du temps**
- **1er projet en de conception en groupe**
- **Visualisation de notre projet à la fin => satisfaction**

Z

CONCLUSION

