



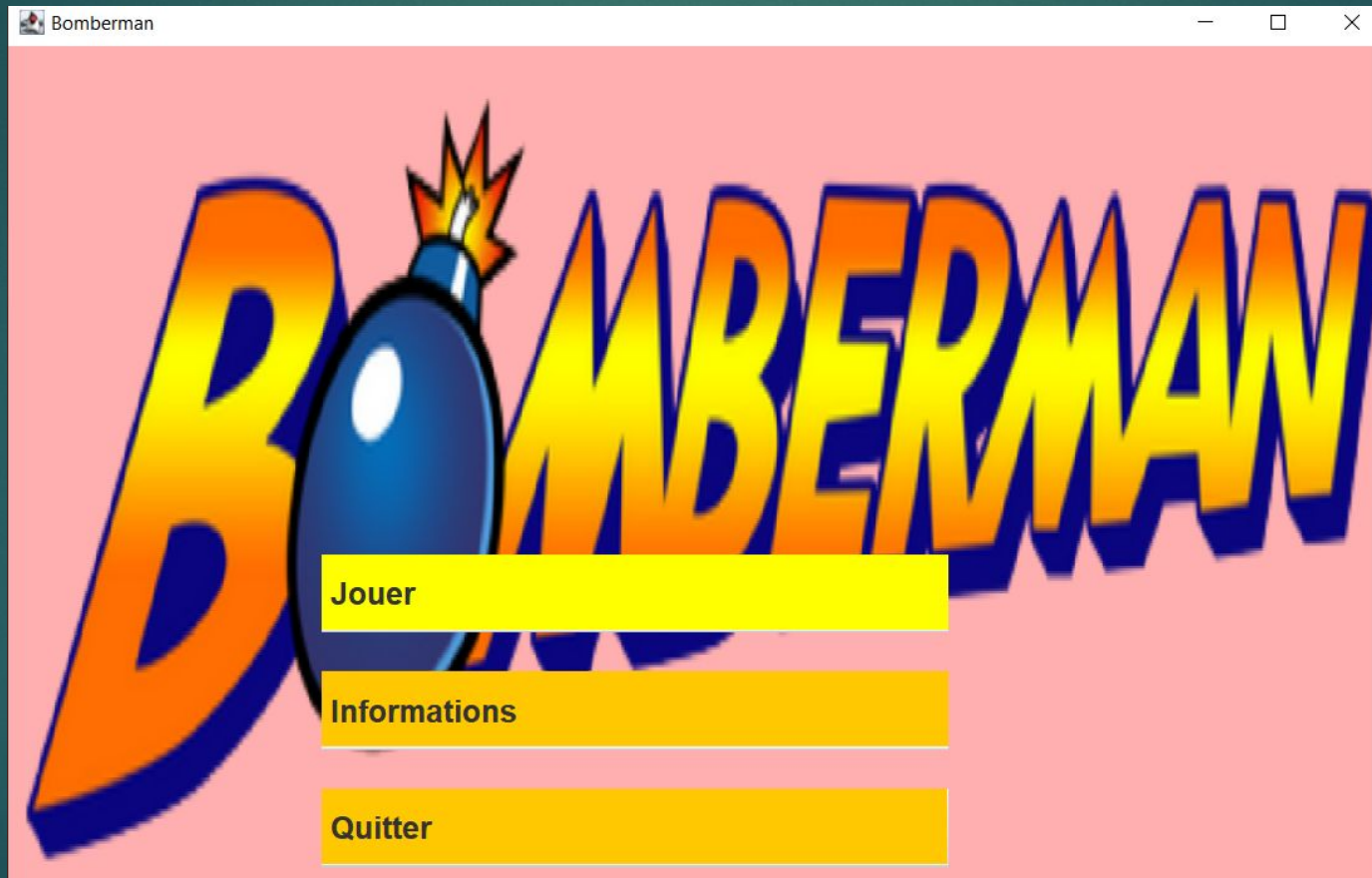
PROJET LONG

BOMBERMAN

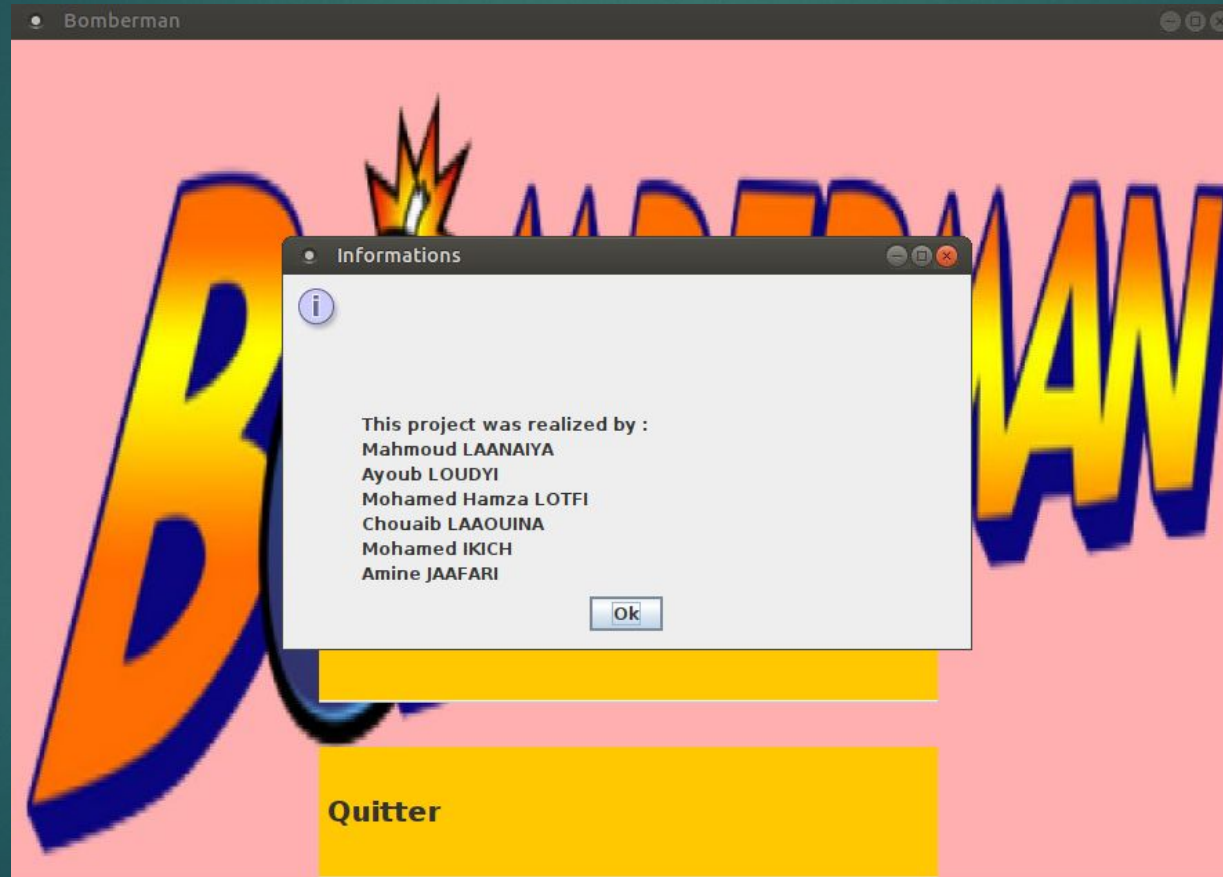
GROUPE IJ-5

Démonstration de l'application

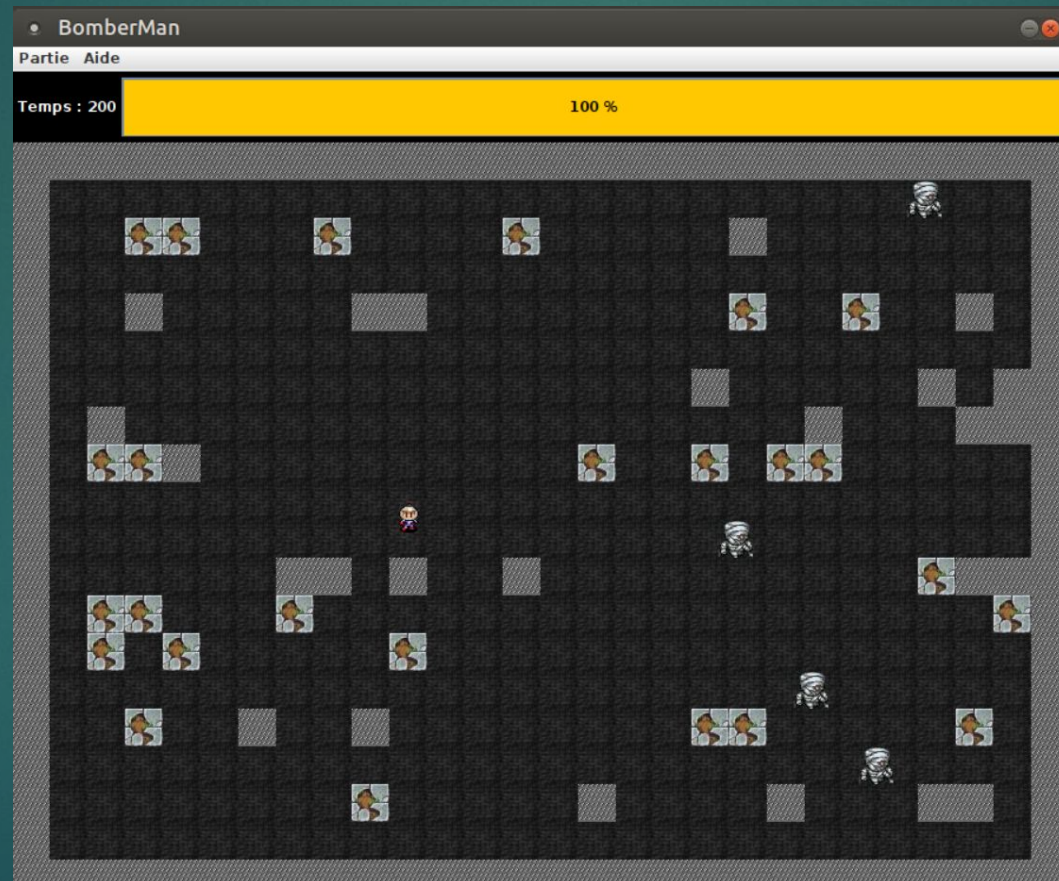
Démonstration générale du jeu



Informations



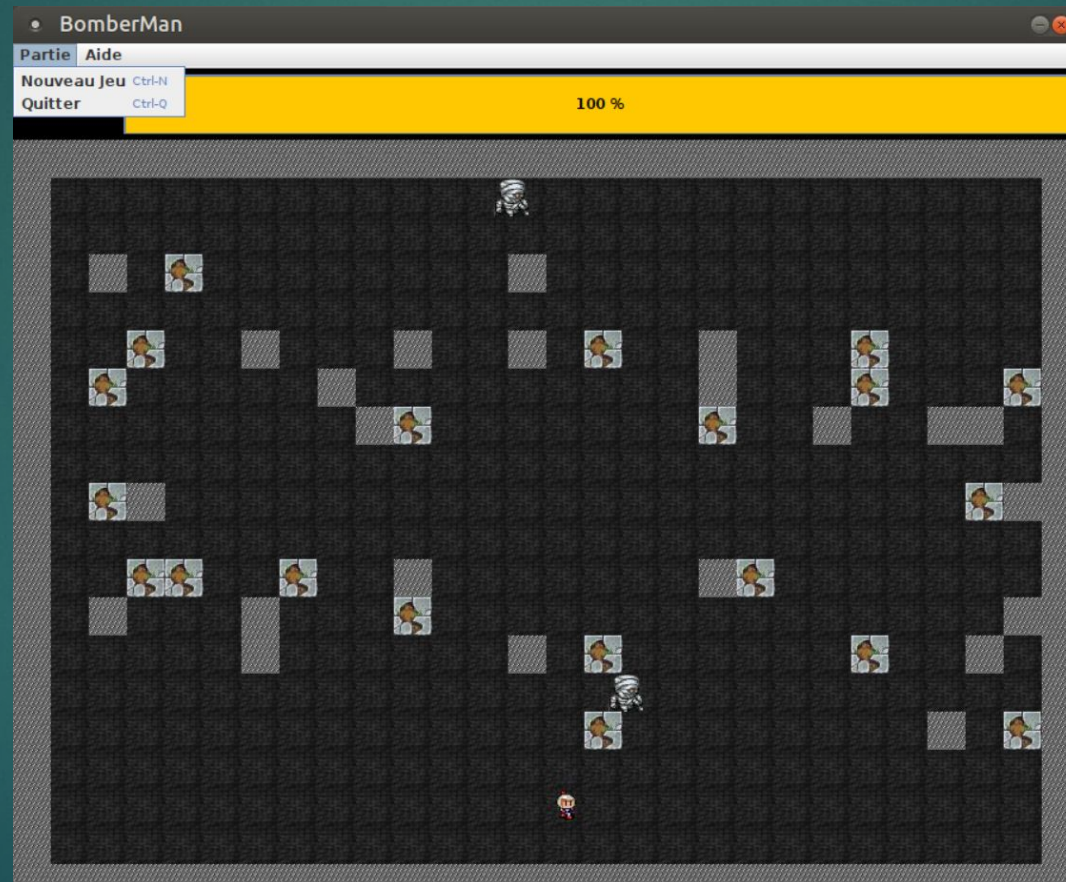
Jeu en Cours



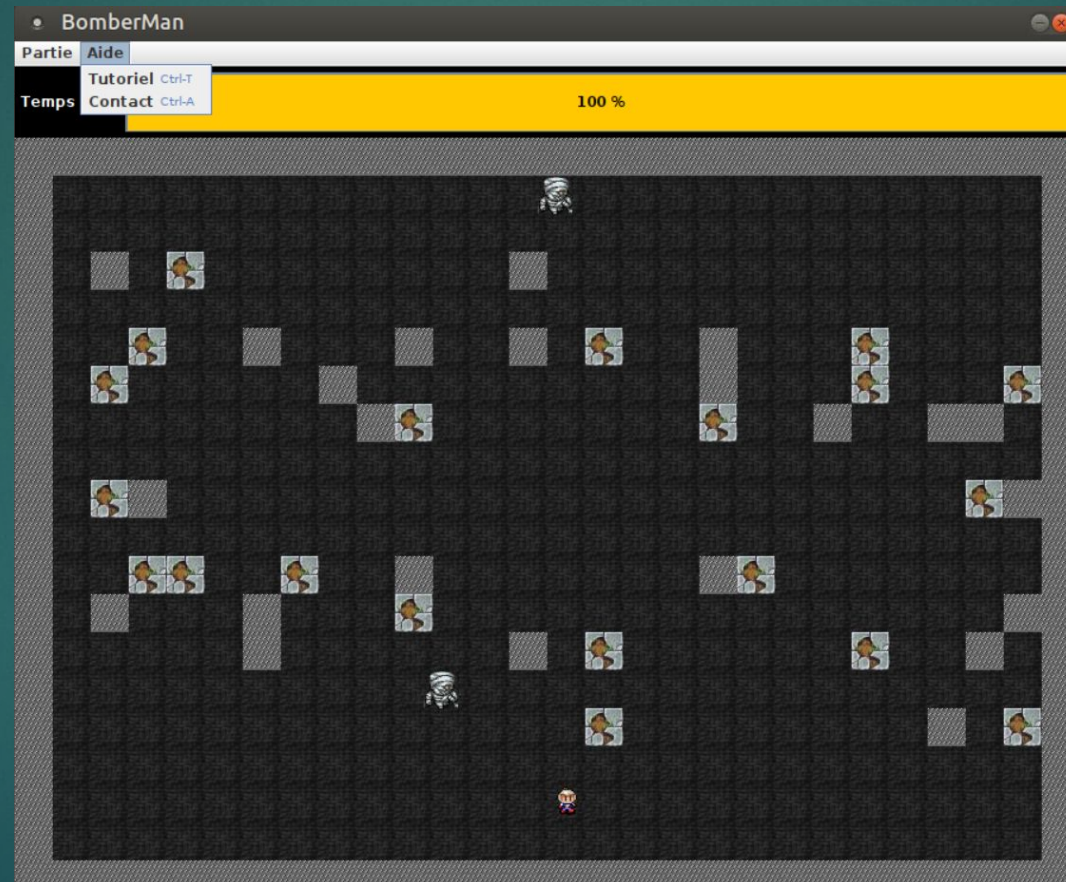
Ecran fin de partie



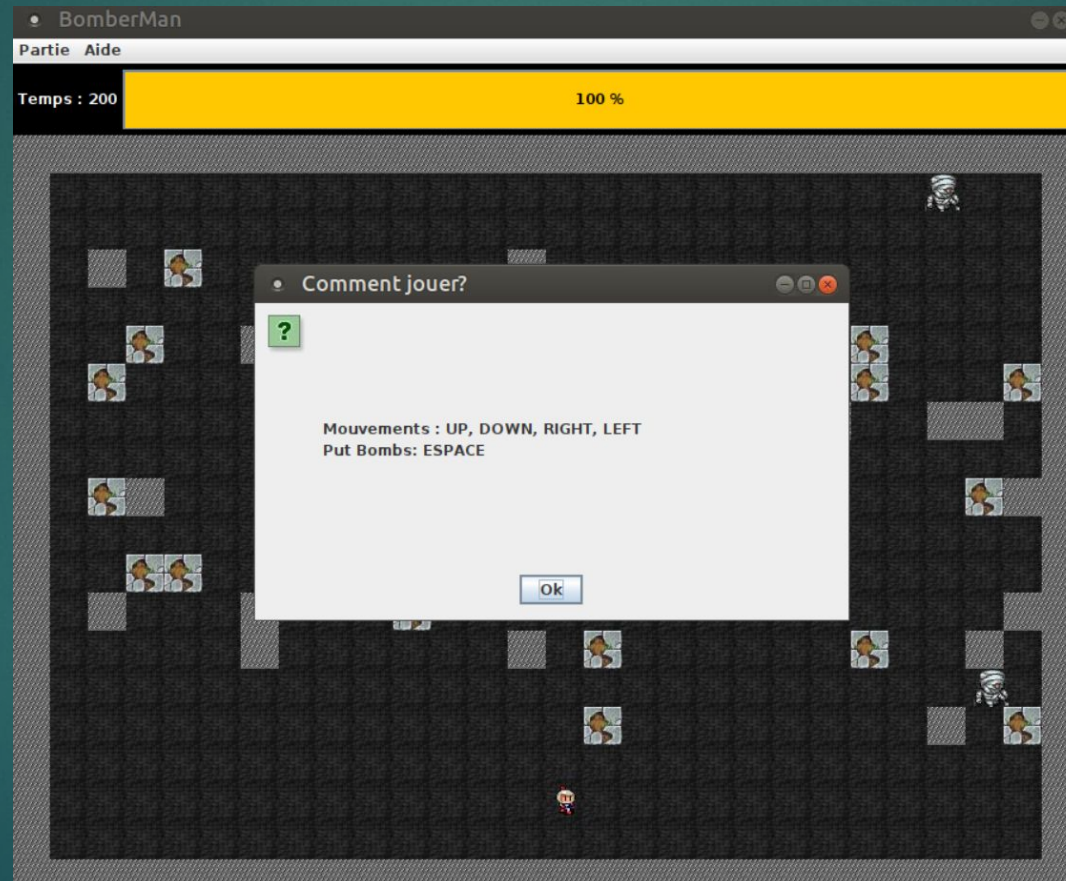
Bouton Partie



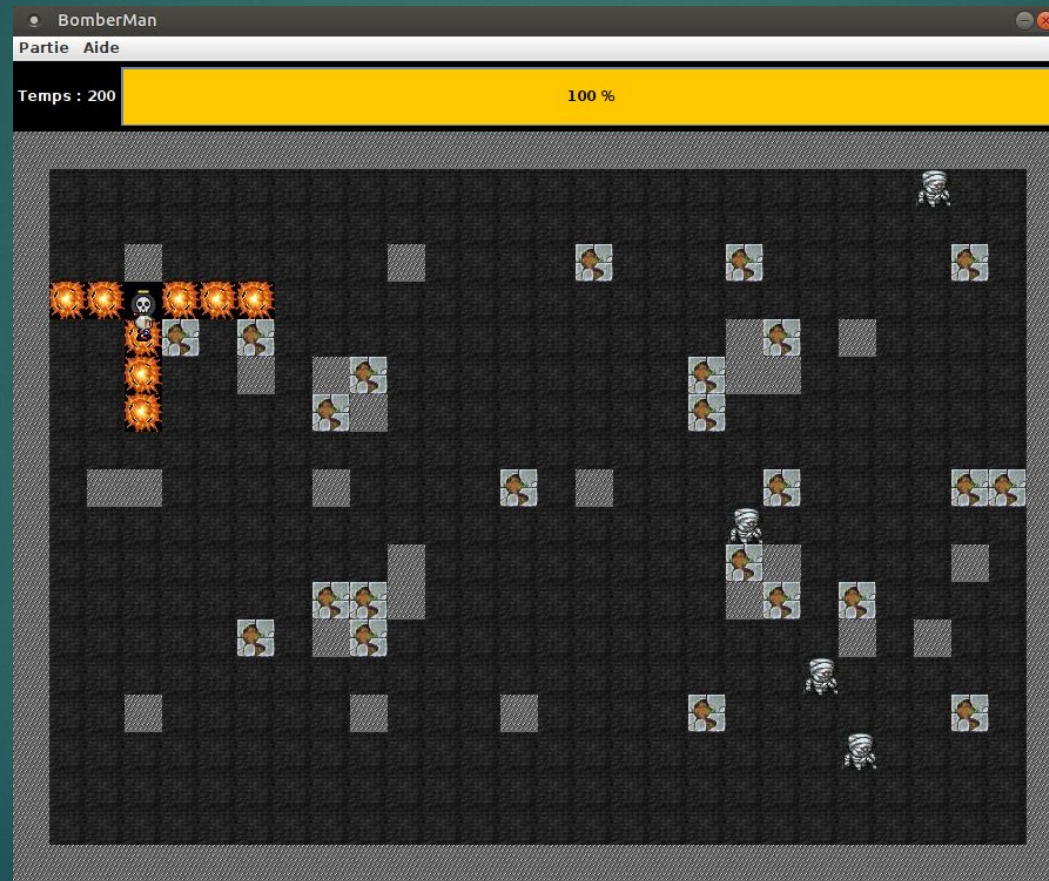
Bouton Aide



Bouton Tutoriel



Explosion de Bombe





Présentation Technique

Diagramme UML Moteur de Jeu

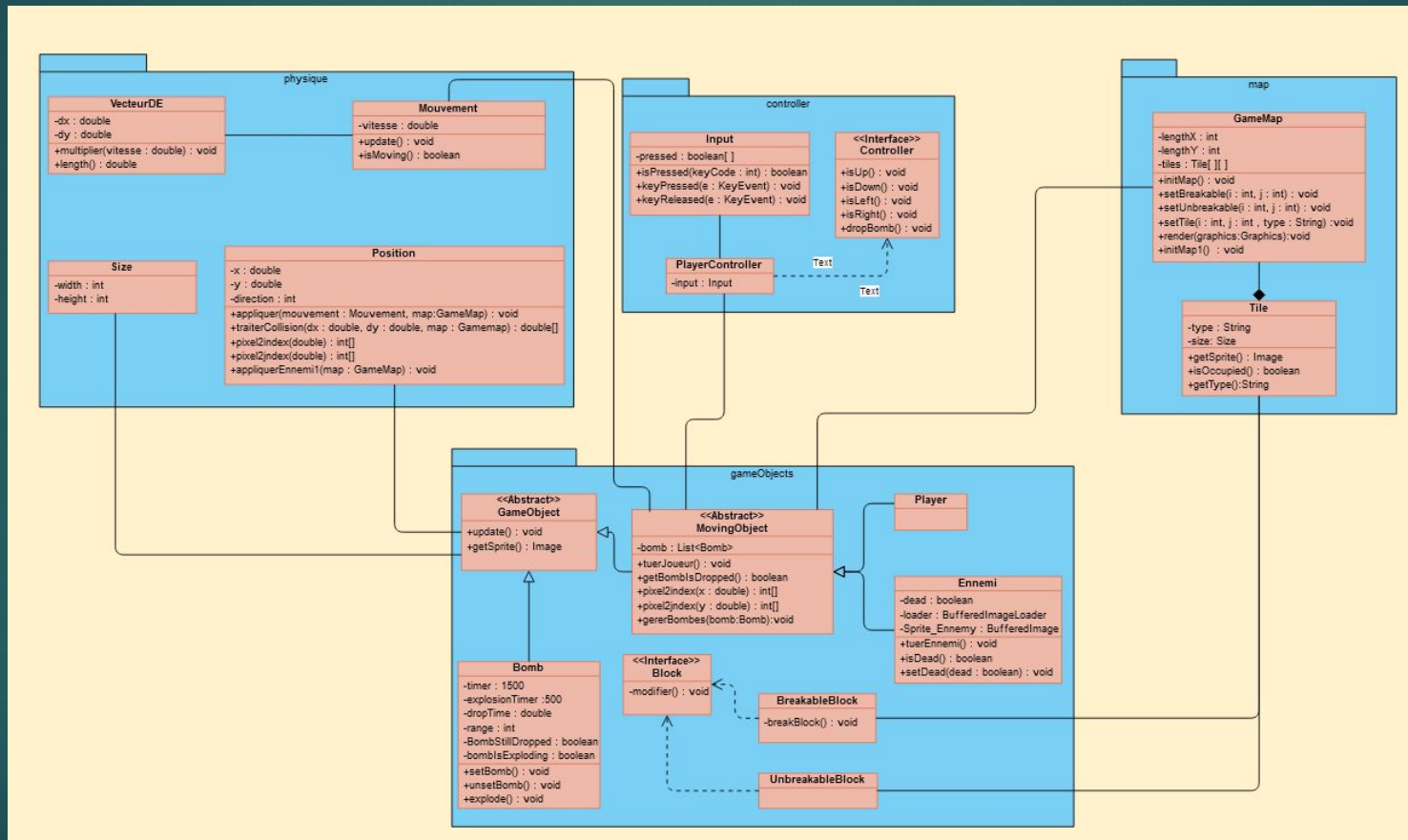


Diagramme UML UX : Graphics/Audio

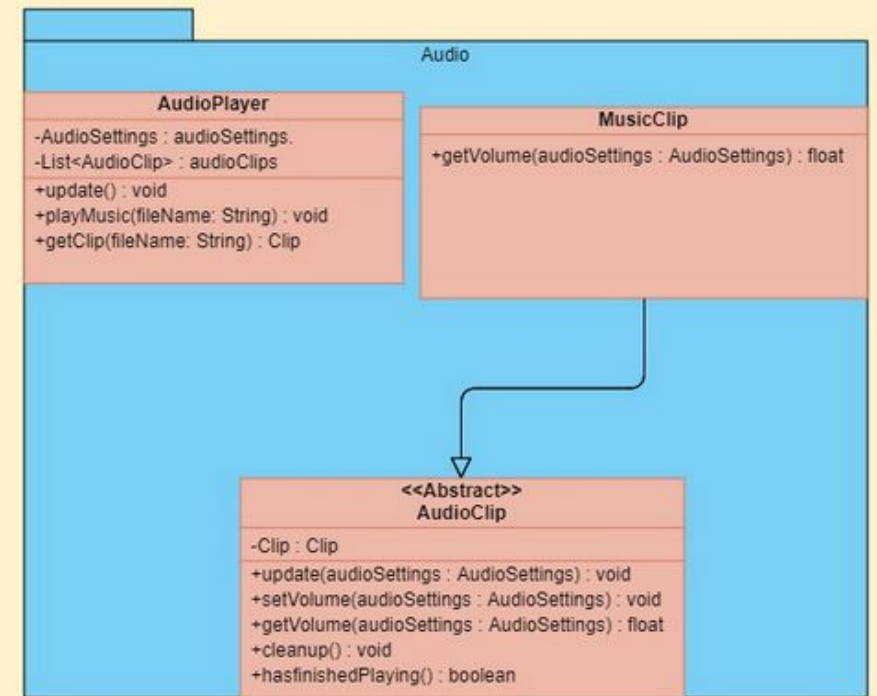
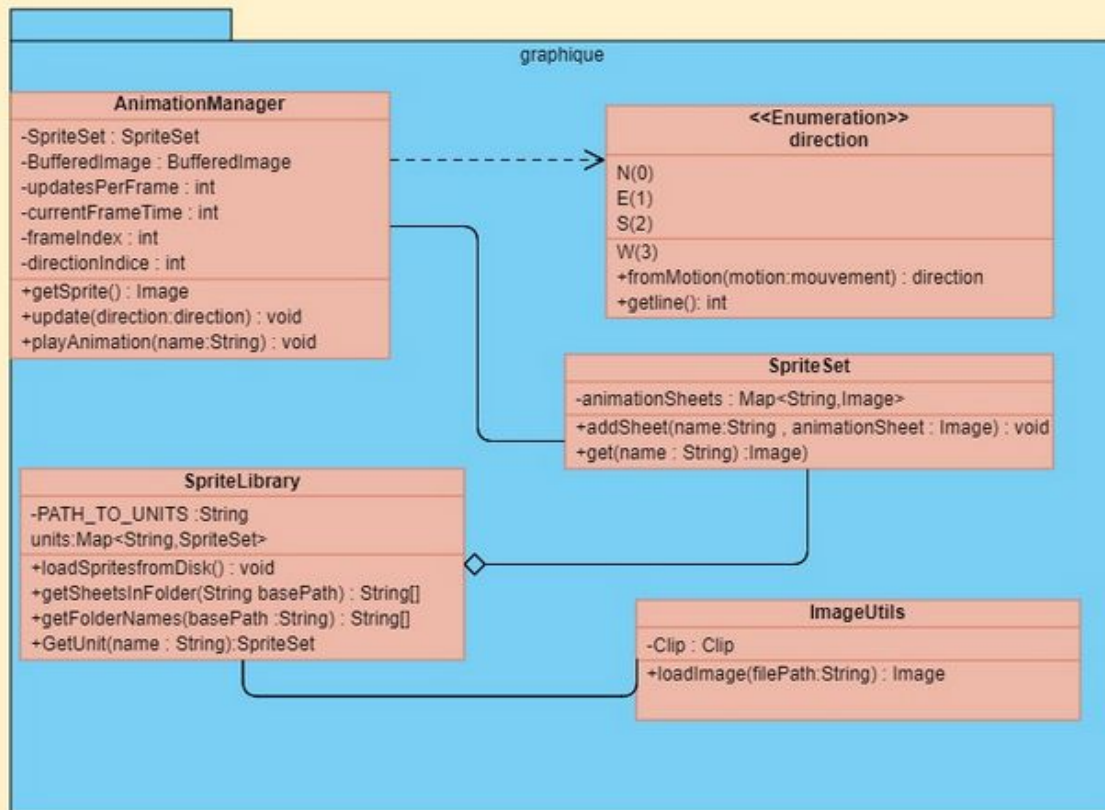
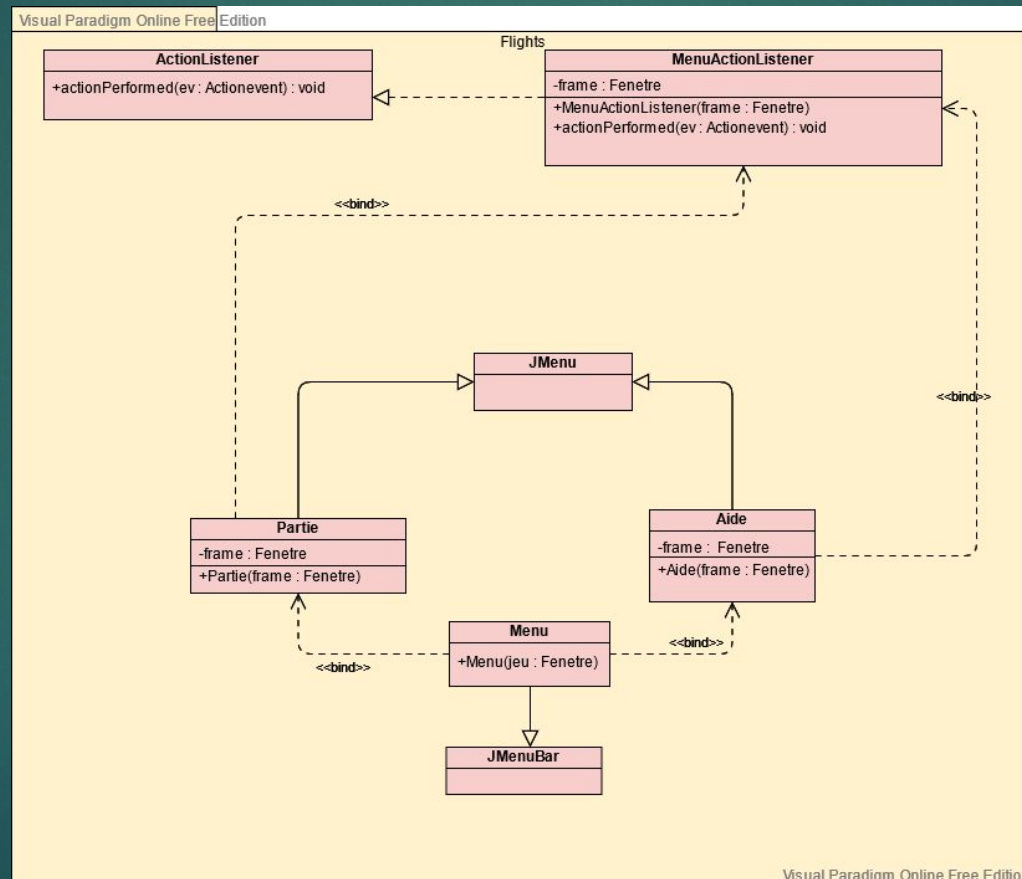


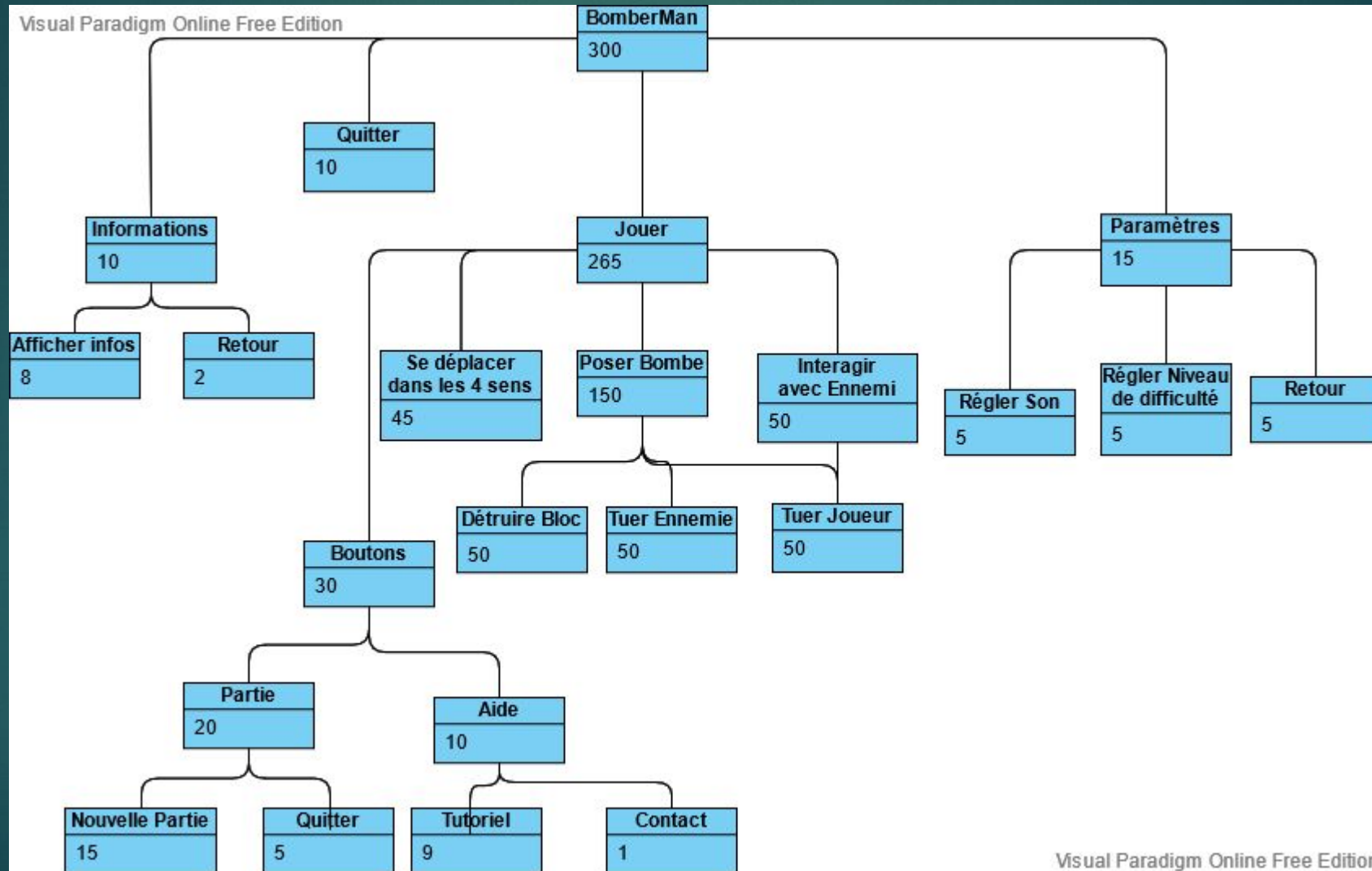
Diagramme UML UI : Menus





Méthodes Agiles

Backlog du produit



Gestion du Projet : Division des tâches

On a divisé notre charge de travail en 3 types de tâches, selon 3 les fonctionnalités principales disponibles :

- ▶ Un groupe en charge du Moteur du Jeu
- ▶ Un groupe responsables de l'interface Utilisateur (Menus)
- ▶ Un groupe responsables des effets spéciaux (Graphiques et Audios)

Des interactions inter-groupes ont pris place quand certains bloquait sur un point en particulier ou lorsqu'ils demandait de l'aide.

Les Sprints :

Sprint 1 2ème Semaine 2ème Itération :

Implémentation du menu démarrage : Fait. (15)

Implémentation du moteur de jeu : 40% Fait. (10)

Implémentation des Sprites en mouvement : Fait
mais des bugs persistent. (15)

Les Sprints :

Sprint 2 1ère Semaine 3ème Itération :

Ajout de fonctionnalités au menu démarrage :
Fait (10)

Implémentation du moteur du jeu : 80% Fait des
bugs au niveau de Bombe (10)

Implémentation de l'audio : Fait. (5)

Toujours en Résolution du bugs des Sprites. (10)

Les Sprints

Sprint 3 2ème Semaine 3ème Itération:

Implémentation du moteur du jeu : Fait (15)

Résolution du bugs des Sprites. (10)

Factorisation du code.(5)

USER Stories



Story Réalisées :

Scénario N°01

Scénario N°02

Scénario N°06

Scénario N°07

Scénario N°08