**Document de Conception**

**ACL 2019 – JeuTropBien**

LANGEVIN Titouan (TitooLang)  
PASDELOUP Rémi   
HUAN Quentin   
RICHARD Raphaël (despokin)

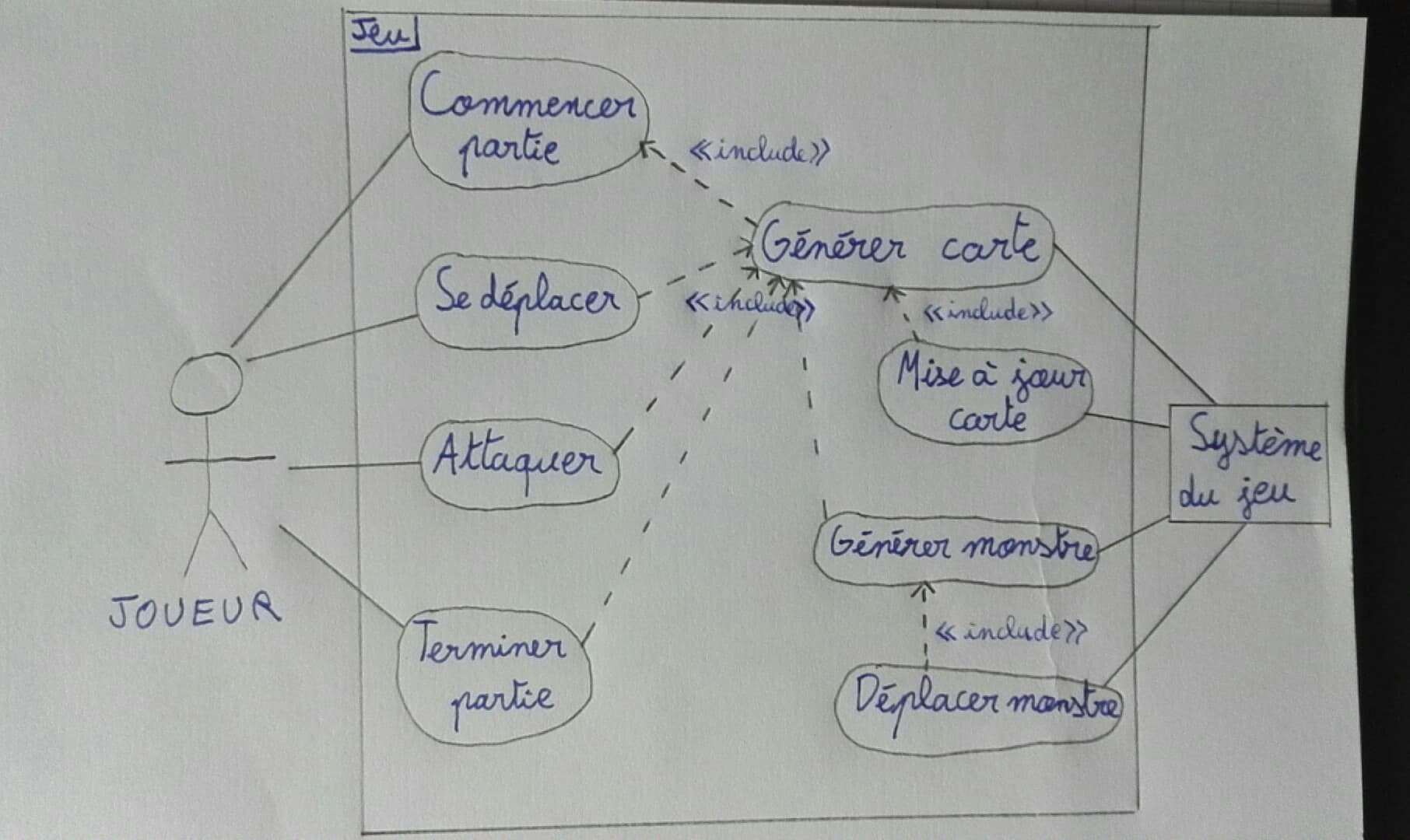
**Liste des backlogs :**

Essentiel :

* Accéder au menu
* Mettre à jour l’affichage graphique
* Démarrer une partie
* Se déplacer
* Attaquer
* Collision avec les murs
* Générer le terrain par case avec un fichier de graphismes
* Collision avec un monstre
* Déplacer les monstres
* Créer le héros
* Générer un monstre
* Écran de victoire
* Écran de défaite
* Retourner au menu

Optionnel :

* Suivre le personnage avec la caméra
* Jouer des sons et de la musique
* Récupérer le coffre aux trésors
* Faire des cases pièges
* Créer différents types de monstres
* Gérer les paramètres du jeu
* Ajouter des items
* Ajouter des sorts
* Améliorer l’IA

**Diagramme de cas d’utilisation :**

**Scénarios :**

* 1. **Deplacer**

Cette méthode permet de déplacer un personnage à partir de sa vitesse, sa direction et de la carte. Elle est appelée en continue durant le jeu.

Date de création : 02/11/2019

Version : V.0.2

Acteurs : joueur, système

Responsable : Langevin Titouan

Précondition : contactCarte() renvoie *false*

Postcondition : les coordonnées du Personnage sont modifiées ou non

Description par étape :

Scénario normal :

1. Récupérer les coordXY (X et Y), la vitesse (V) et la direction (DX et DY) du Personnage
2. Définir les nouveaux coordonnées du Personnage (X,Y) = (X+V\*DX, Y+V\*DY)

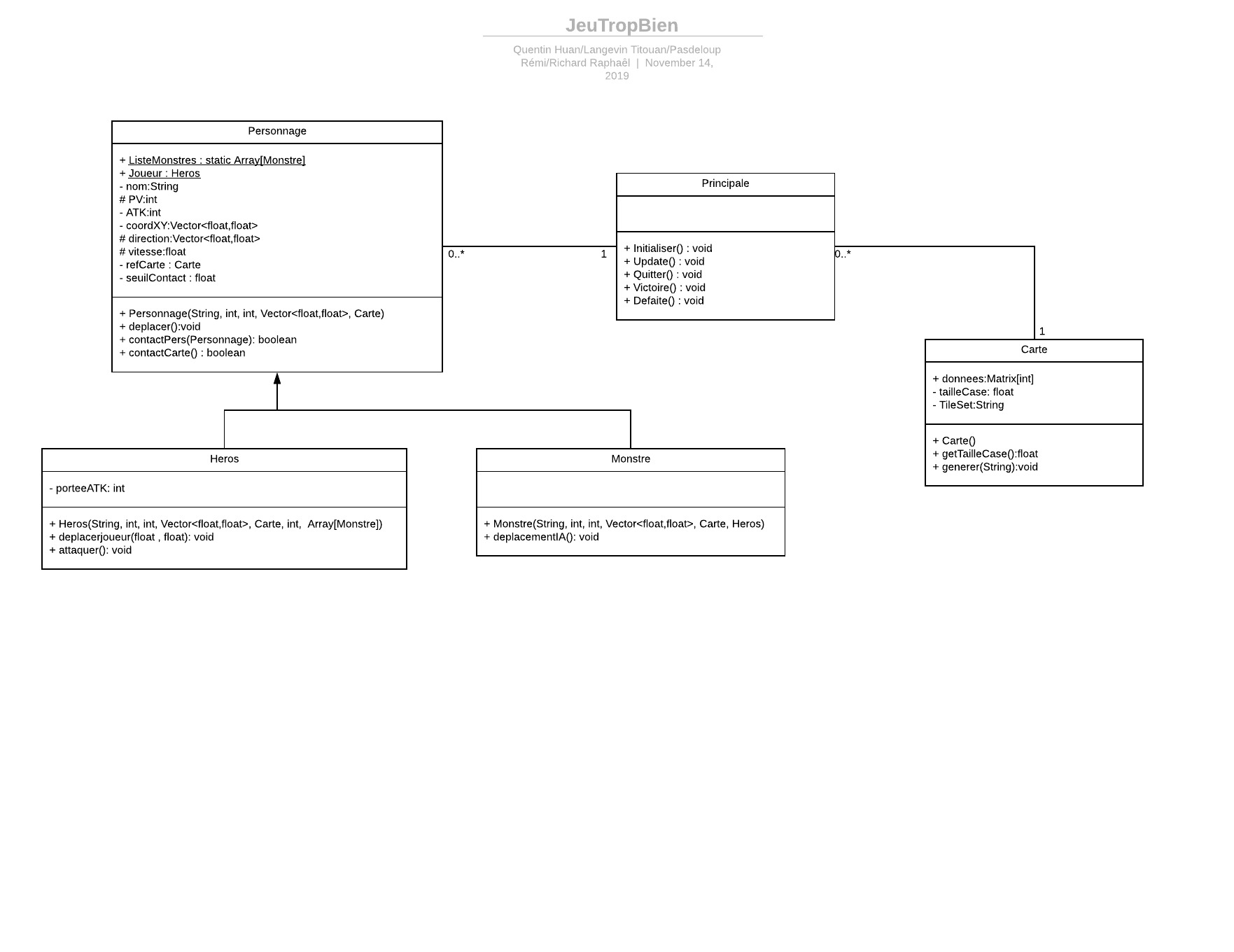
Scénario alternatif : contactCarte() renvoie *true*

A1) Ne pas modifier les coordonnées du Personnage

Scénario exceptionnel : aucun

* 1. **GenerationCarte**
  2. **contactPers**
  3. **contactCarte**

**Diagramme de classe :**

****

**Diagramme de séquence :**

Diagramme global

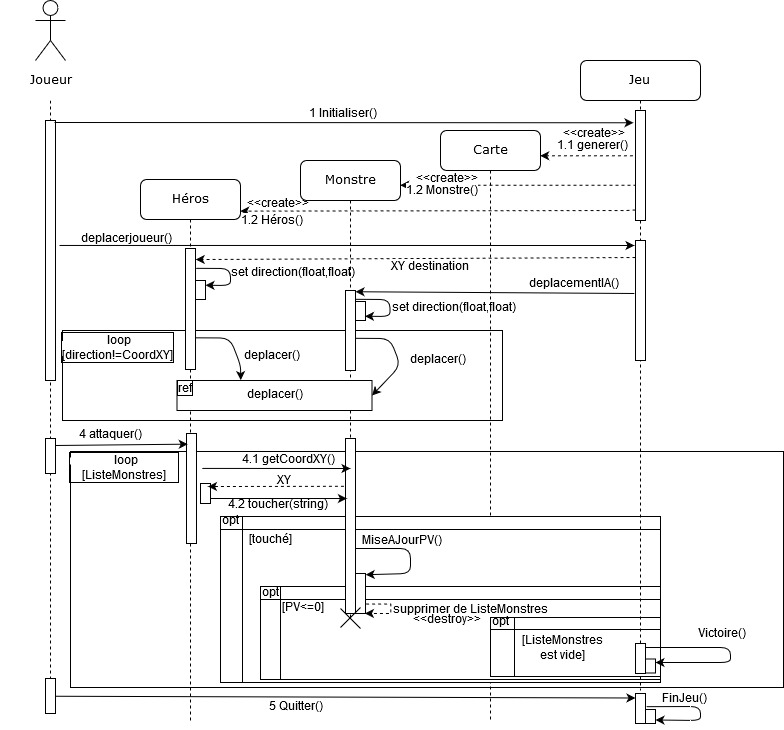
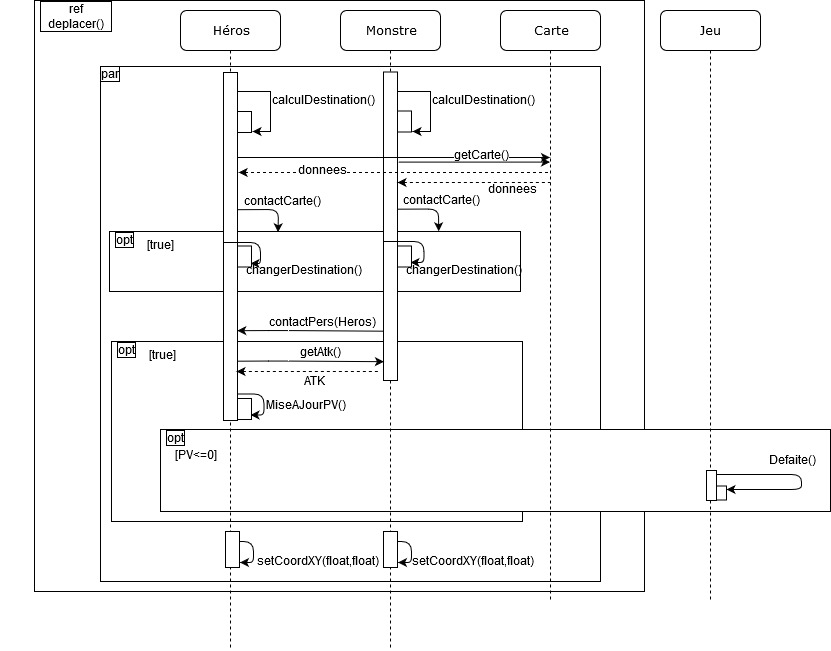


Diagramme ref deplacer



**Liste des Sprints :**

Sprint 1 :

* Installer une librairie graphique
* Afficher une carte simple avec 4 murs
* Démarrer une partie
* Déplacer le héros
* Collision avec les murs