



ZELDIABLO

S2-01 Développement d'une application

Rémi CHOFFAT, Mathieu GRAFF, Kateryna BABACHANAKH



Fonctionnalités implémentées

- Version 1 (TP)
 - 1.2 Collision avec les Murs
- Version 2
 - 2.2 Déplacement aléatoire des monstres
 - 3.1 Collision avec un monstre
 - 5.1 Attaque des monstres
 - 5.4 Attaques directionnelles
 - 5.5 Mort des monstres
 - 6.1 Fin du jeu : mort du héros
 - 8.1 Attaque à distance du joueur

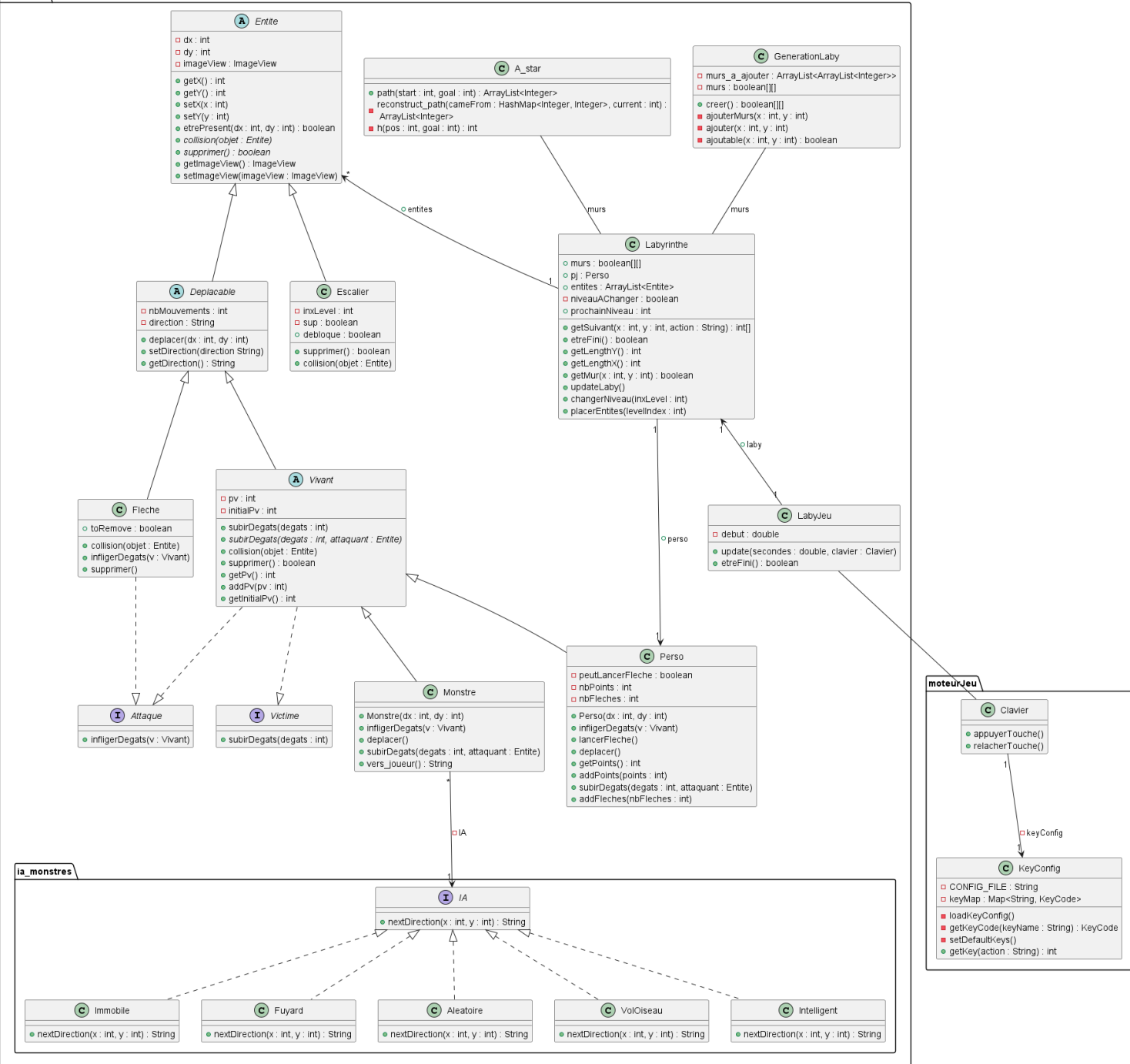


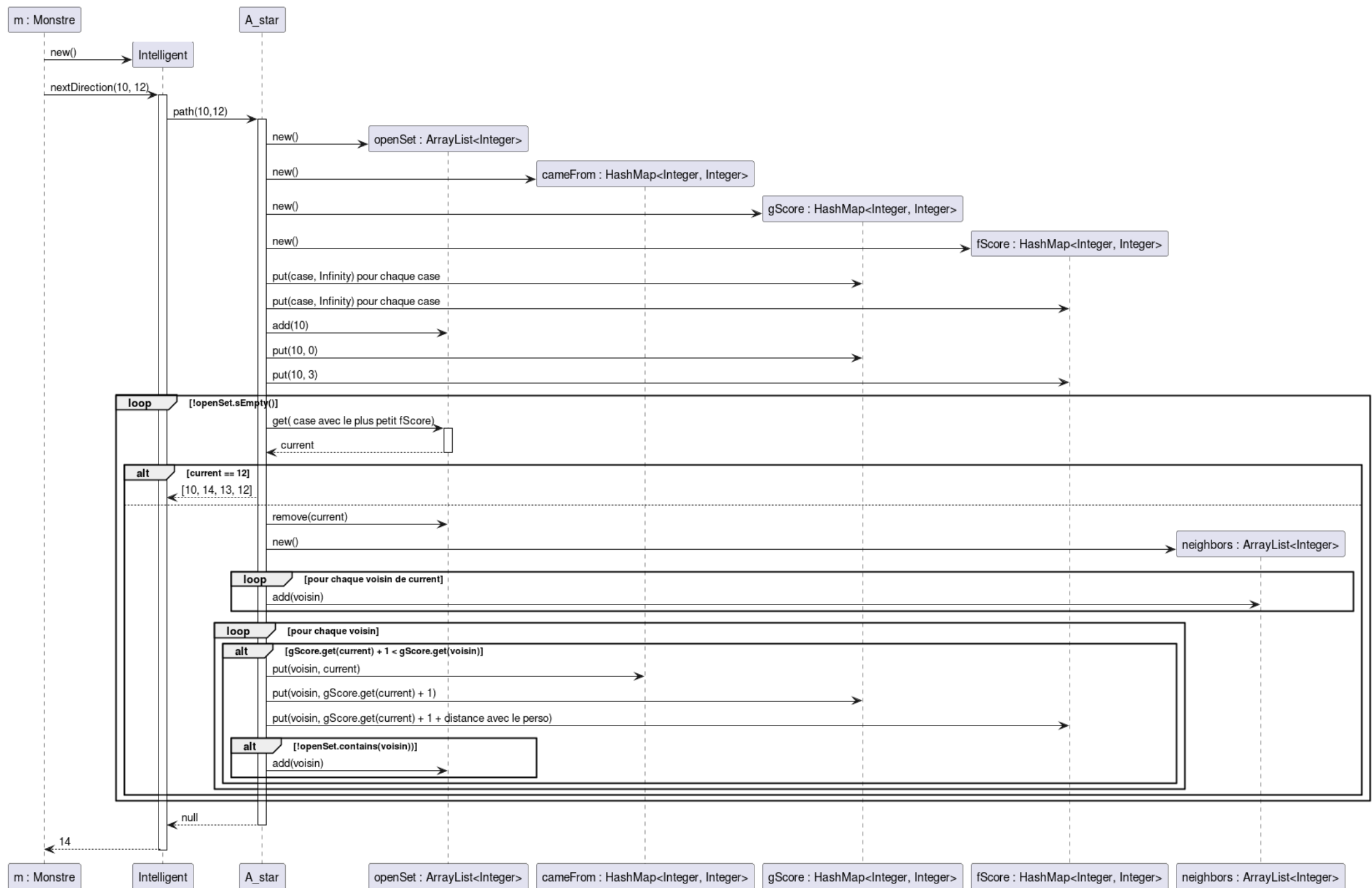
Fonctionnalités implémentées

- Version 3
 - 1.8 Gestion d'un labyrinthe multi-étages
 - 1.9 Génération automatique de labyrinthe
- Version 4
 - 2.4 Monstres au comportement intelligent
 - 11.3 Gestion d'un menu
- Version 5
 - 2.5 Monstres avec intelligence variable
 - 11.2 Configuration du clavier

Diagramme de classe

gameLaby







Conclusion

- Travail d'équipe
- Organisation
- Conception
 - Indépendance des classes
 - Ordre d'implémentation