

## Résumé :

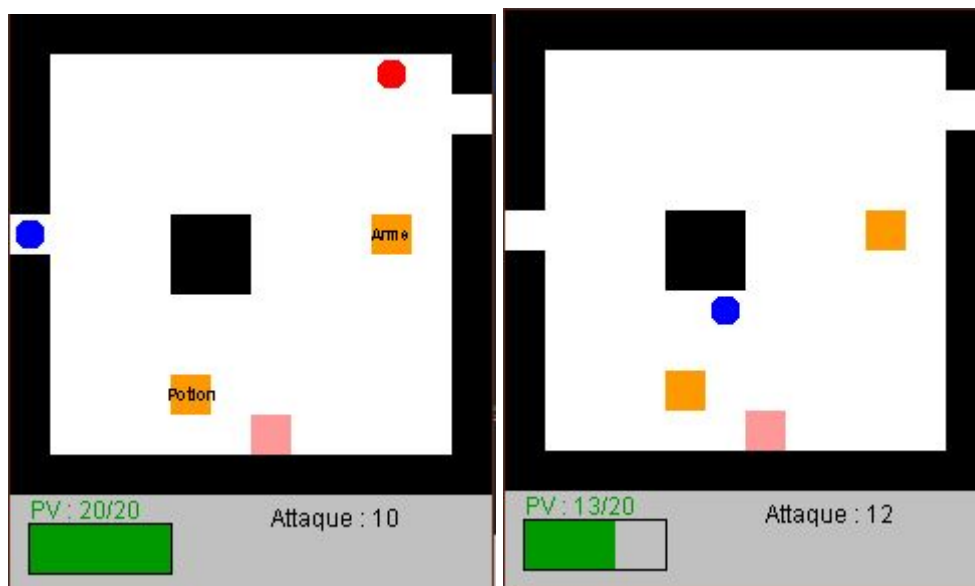
### V2 :

- Affichage des informations du personnage : vie et attaque.
- Ajout de case avec effet :
  - Case piège (rose) : quand le personnage passe sur une case piège, il perd des points de vie.
  - Case objet (orange) : quand le personnage est sur une case objet, il peut ramasser l'objet s'il est encore présent.
- Ajout des objets :
  - Arme : augmente les dégâts du personnage.
  - Potion : rend des points de vie au personnage.
- Le personnage peut ramasser un objet en appuyant sur 'E' s'il se trouve sur une case objet et que l'objet n'a pas encore été ramassé.
- Le personnage peut attaquer un monstre qui se trouve sur les cases autour de lui (Nord,Sud,Est et Ouest) en appuyant sur 'A'.
- Les monstres se déplacent intelligemment : s' ils voient le personnage, ils vont se déplacer vers lui pour l'attaquer.
- Nouvelles informations pour générer le labyrinthe à partir d'un fichier :

- P : représente une case piège.
- p : représente une case objet avec une potion dessus.
- a : représente une case objet avec une arme dessus.

```
XXXXXXXXXXXXX
X             X
X      M     S
X             X
X             X
X      XX    a X
X      XX    X
X             X
X             X
X      p     X
X      P     X
XXXXXXXXXXXXX
```

### Captures d'écrans :

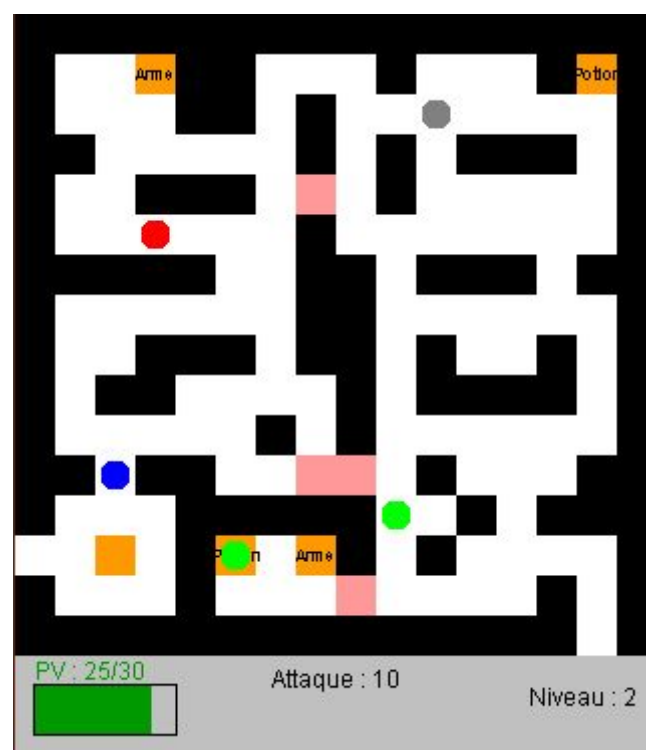
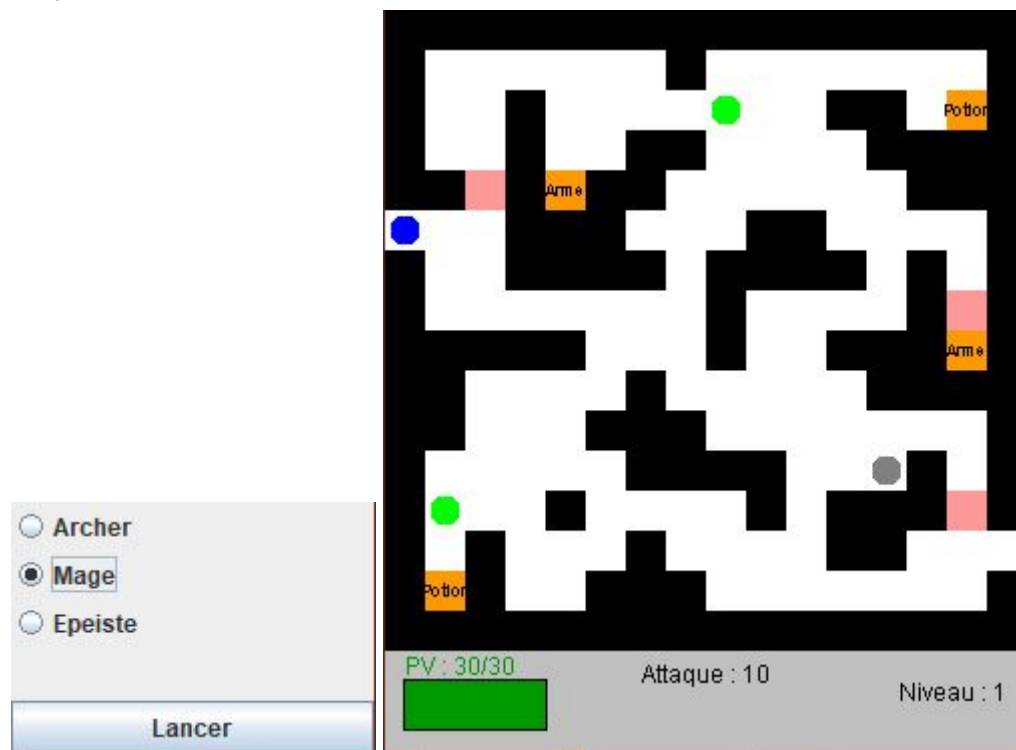


### V3 :

- Ajout de statistiques supplémentaires pour les monstres : déplacements spécifiques, portée, vision
- Ajout des classes de monstre :
  - Fantôme : représenté par un rond gris.
  - Zombie : représenté par un rond vert.
  - Squelette : représenté par un rond rouge.
- Les monstres peuvent attaquer le personnage selon leur portée dans toutes les directions.
- Ajout de classes pour le personnage : Archer, Épéiste et Mage.
- Ajout de statistiques supplémentaires pour le personnage : portée.
- Écran de sélection de la classe du personnage.
- Succession de labyrinthe : il y a 3 niveaux qui se succèdent. Quand un niveau est fini, on passe au suivant. Si on atteint la sortie du dernier niveau, on a gagné.
- Affichage du niveau courant dans les informations du jeu.
- Nouvelles informations pour générer le labyrinthe à partir d'un fichier :
  - z : représente un Zombie.
  - f : représente un Fantôme.
  - s : représente un Squelette.

```
|XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Xs aXX X XpX
X XX X X
XX X X XXX X
X XXX P X X
X X fX
XXXXX XX XXX XX
X XX X
X XXX XX X X X
X XX X XXXX X
X X X X
XX XX zPP X XX
X XXXX X XXX
E p XpzaX X X
X X P X X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

### Captures d'écrans :



## **Fonctionnalités :** (Répartition : <https://trello.com/b/eryCxxG2/acl2020> )

Fini

A finir

Pas commencé

### **V2 :**

#### **Réalisées :**

- Ajout des cases avec effets
- Exécution des effets des cases
- Afficher les statistiques du personnage à l'écran
- Déplacement des monstres intelligent
- Ajout des objets
- Ramasser un objet
- Attaquer un monstre

### **V3 :**

#### **Réalisées :**

- Ajout de statistiques pour les monstres
- Classes des monstres
- Attaque des monstres intelligente
- Ajout de statistiques pour le personnage
- Classes du personnage
- Choix de la classe du personnage
- Ajout de la succession du labyrinthe
- Ajouter les nouveaux monstres au labyrinthe

#### **A finir :**

- Javadoc de certaines classes
- Tests de certaines classes
- Mise à jour de l'attaque du personnage avec la portée

## **Rétrospective :**

### **Les + :**

- Gestion et utilisation des branches sur le Git
- Utilisation de Trello pour la répartition des tâches
- Meilleur respect du diagramme de classe

### **Les - :**

- Certaines fonctionnalités n'étaient pas assez bien détaillées, ce qui a prêté à la confusion
- Gestion du temps
- Certaines classes et méthodes ne sont pas testées
- Manque de communication par moment