

## **Sprint 2 : 2 versions**

### **Version 2 :**

Ajout de case avec des effets : **T**

Effets :

- *Case piège : enlève des points de vie au personnage s'il passe sur cette case.*
- *Case objet : un objet est associé à cette case, si un joueur passe sur cette case, il peut ramasser l'objet.*

Exécution des effets de case : **T**

Déplacement des monstres intelligent (cibler et suivre un joueur à portée) : **A**

Ajout des objets : **M**

Objets :

- *Potion : rend des points de vie au joueur quand ramassé.*
- *Arme : ajoute des points d'attaque au joueur quand ramassé.*

Le personnage peut ramasser un objet : **M**

Ajout de l'attaque du personnage : **M**

Afficher les statistiques du personnage à l'écran : **T**

### **Version 3 :**

Ajout de statistiques supplémentaires pour les monstres (déplacements spécifiques, portée, vision) : **A**

Ajout des classes de monstre : **A**

Monstres :

- *Fantôme : peut passer travers les murs, cible le joueur quand il est dans son champ de vision.*
- *Zombie : se déplace aléatoirement, attaque au corps à corps.*
- *Squelette : cible le joueur quand il est dans son champ de vision, attaque à distance.*

Ajout de statistiques supplémentaires pour les personnages (portée) : **M**

Ajout des classes de personnage : **M**

Classes :

- *Mage : attaque à distance.*
- *Archer : attaque à distance.*
- *Epéiste : attaque au corps à corps.*

Ajout du choix des classes : **T**

Attaque des monstres intelligente : **A**

Ajout de la succession de labyrinthe : **T**

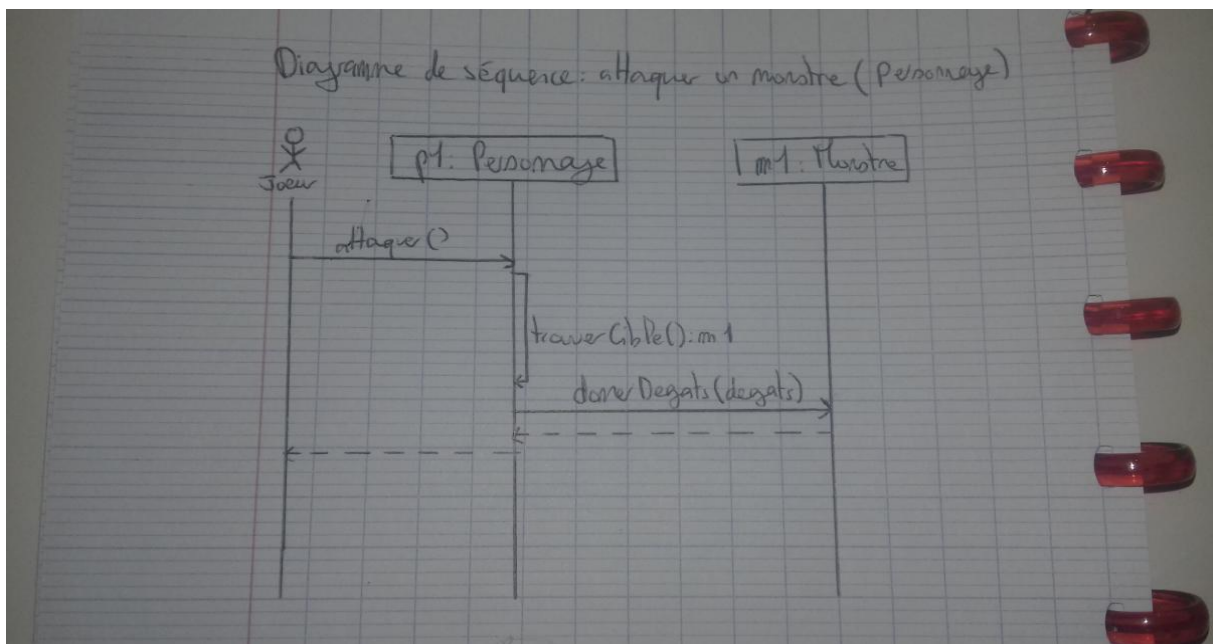
### **Répartition :**

- Anna : **A**
- Maeva : **M**
- Théo : **T**

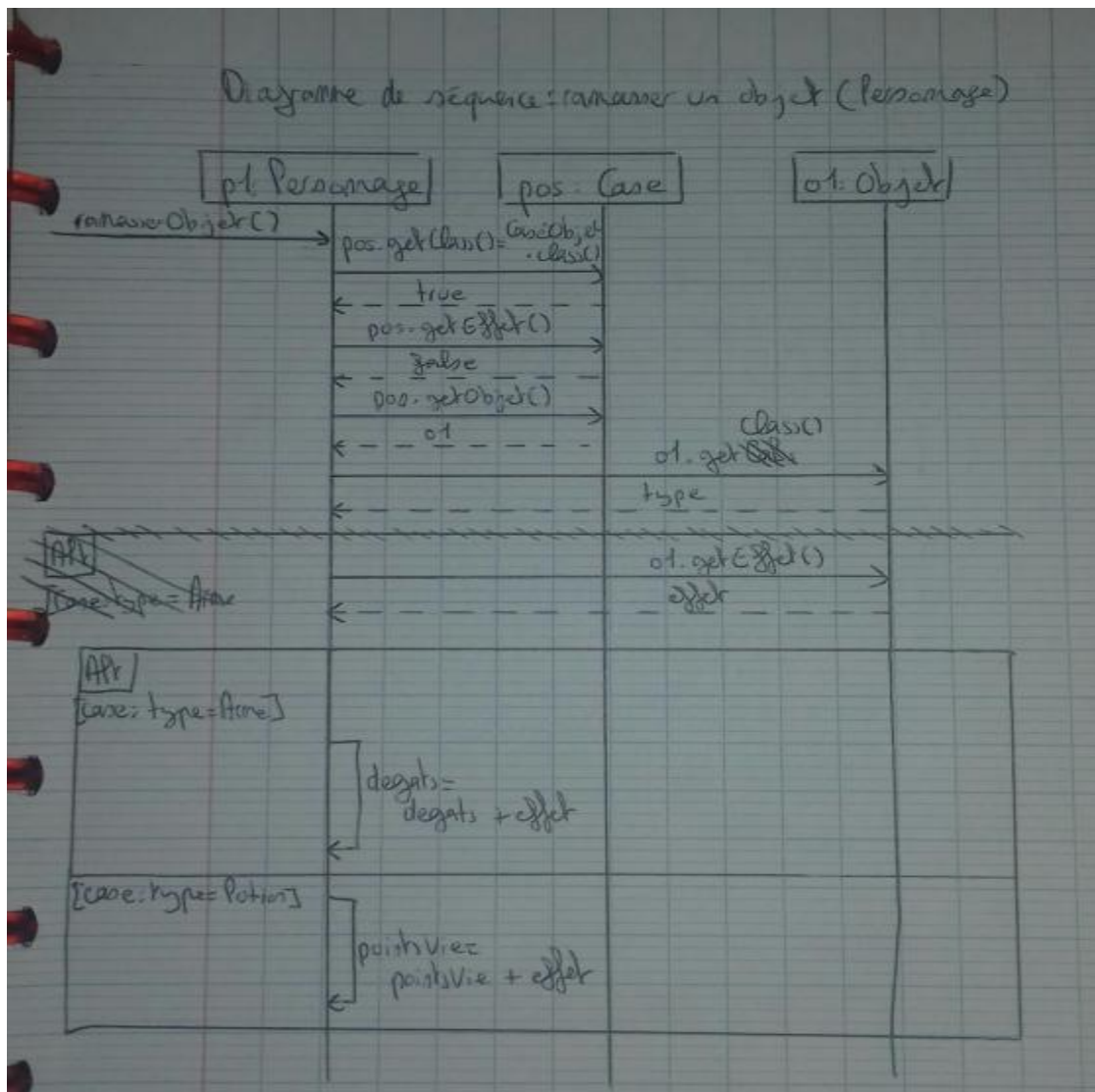


### Diagrammes de séquences :

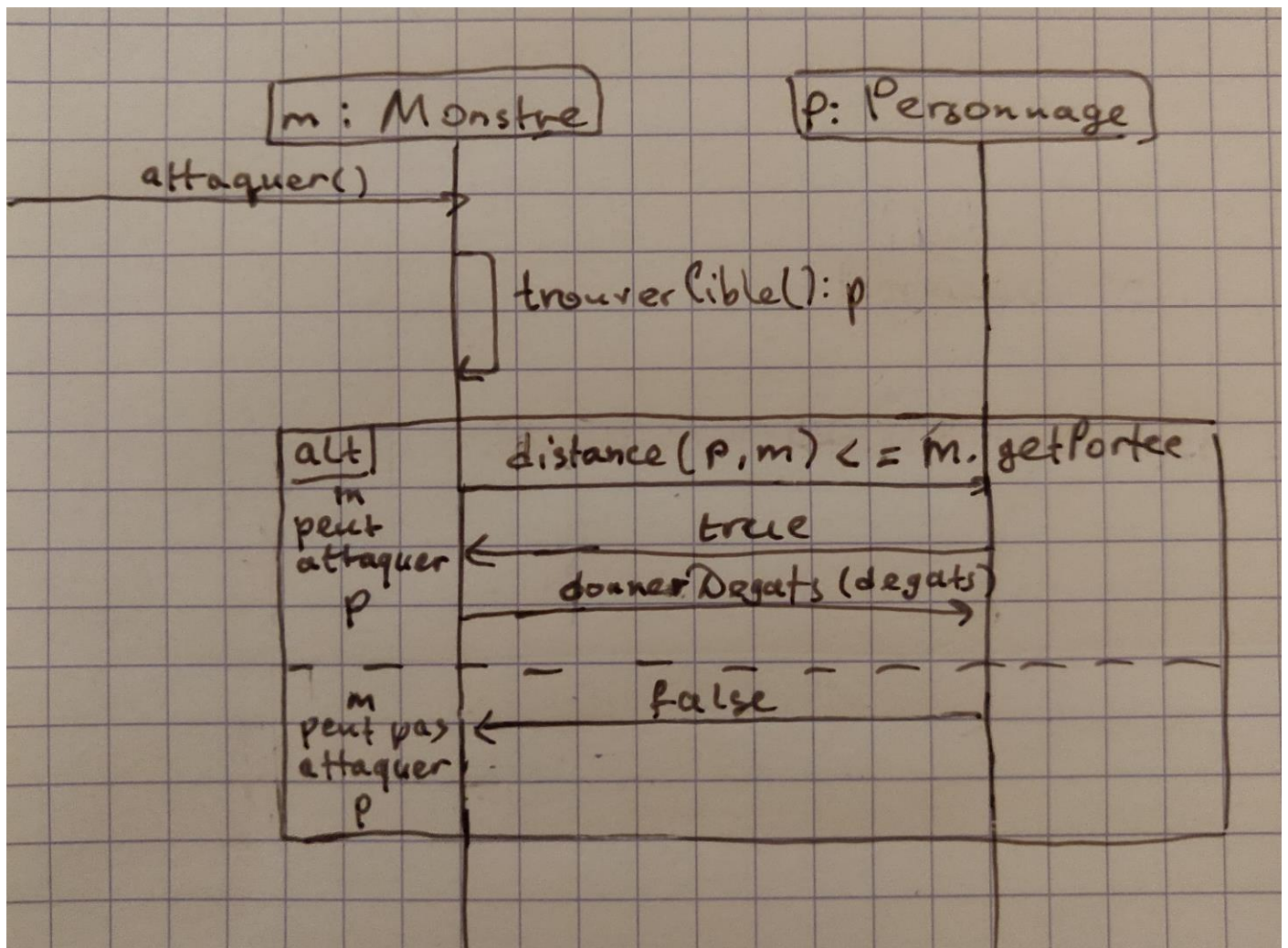
### 1. Attaquer un monstre :



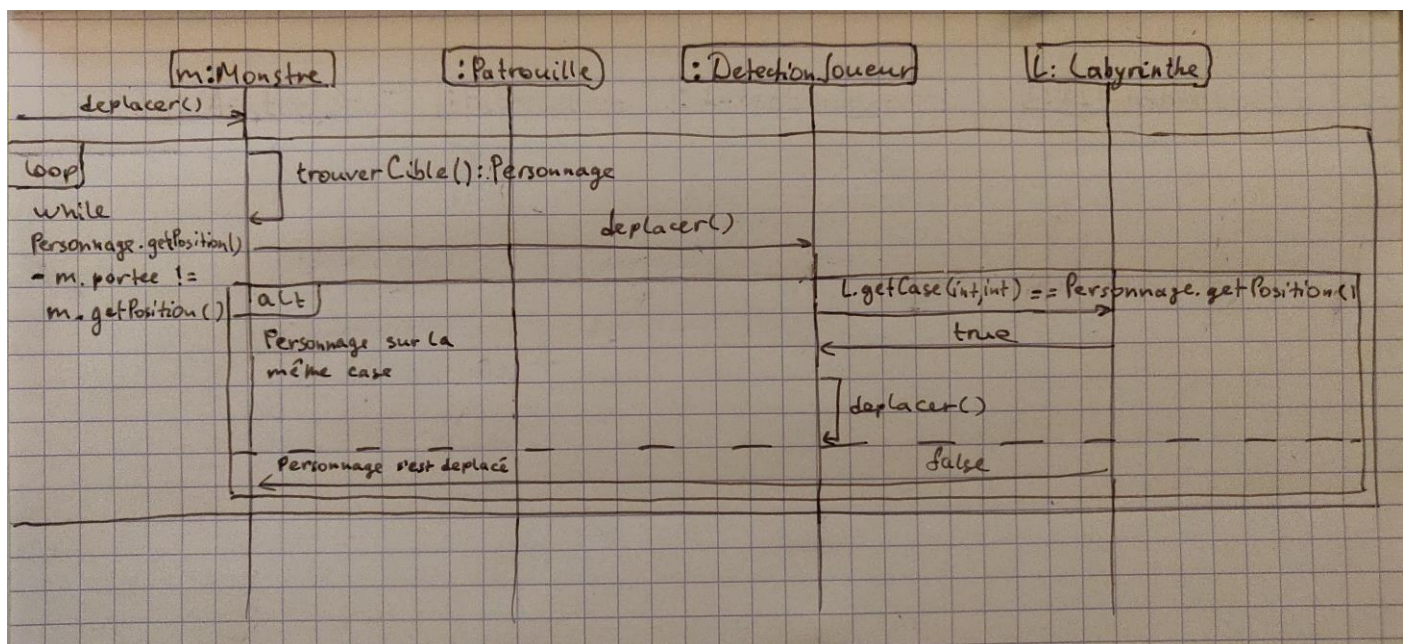
## 2. Ramasser un objet :



3. Un monstre attaque un personnage intelligemment :

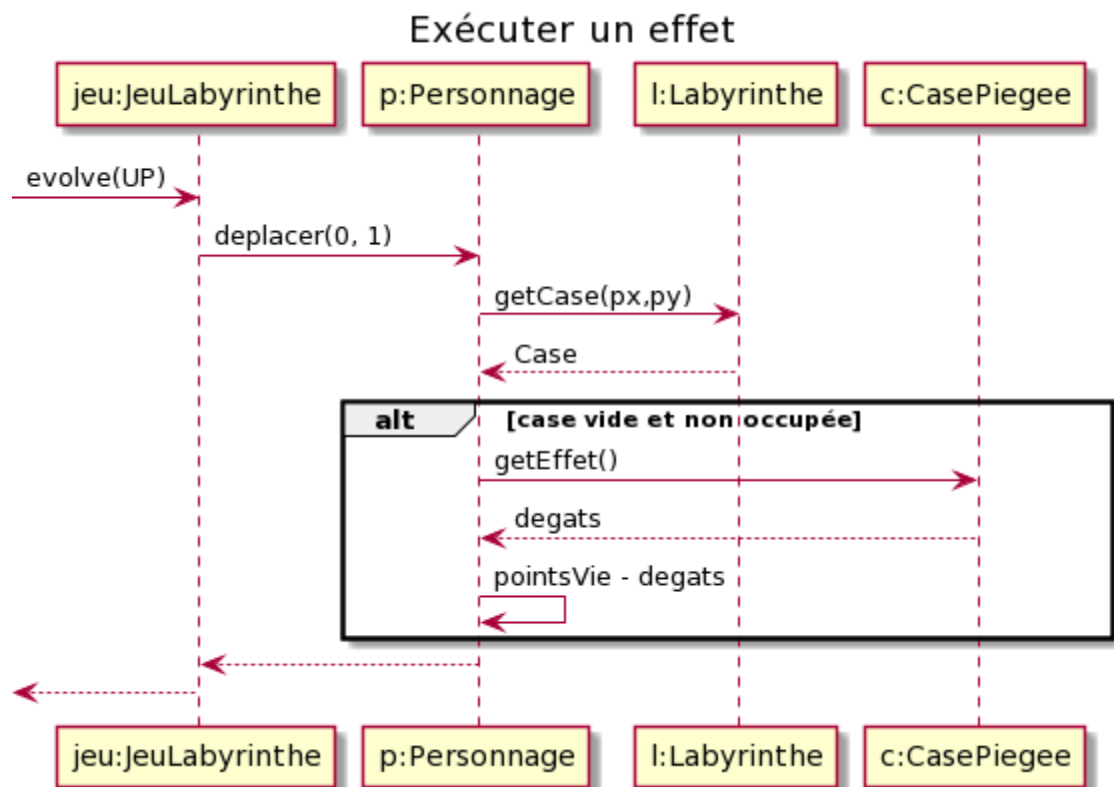


4. Un monstre se déplace intelligemment :

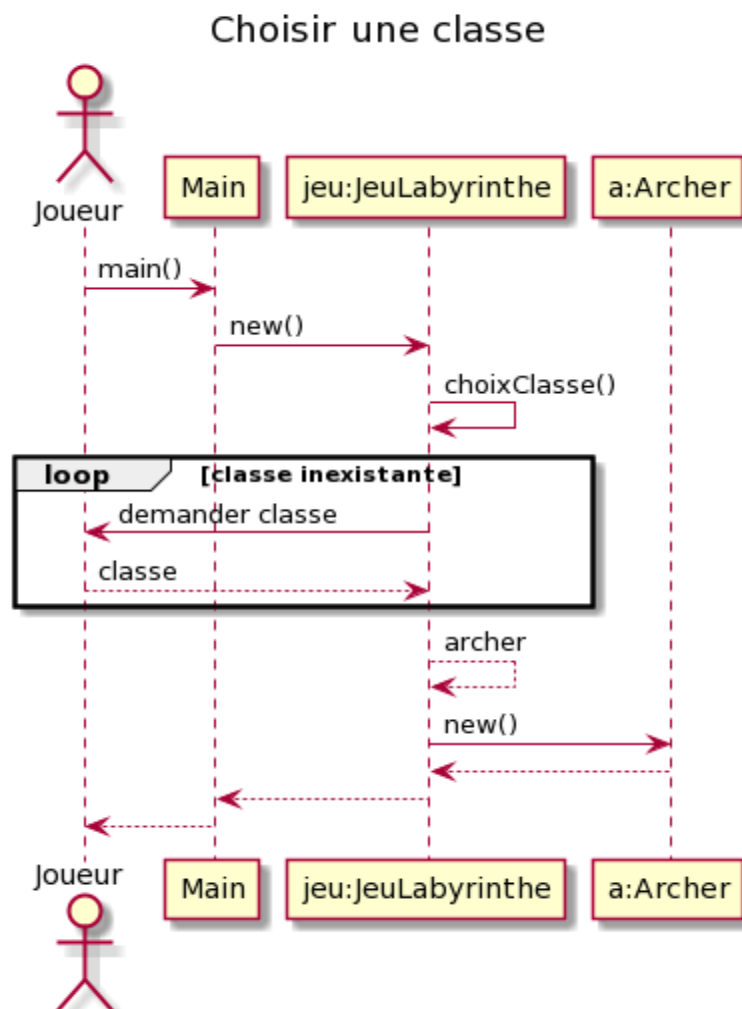




5. Exécuter un effet de case :



6. Choisir une classe :



7. Changer de niveau :

