

## Résumé :

### V0 :

Affichage textuel :

- Le labyrinthe à une taille largeur \* hauteur où ces extrémités sont des murs.
- Le personnage peut se déplacer à l'intérieur du labyrinthe sans pouvoir franchir les murs.
- Le personnage peut : aller vers le haut, le bas, la droite, la gauche et attendre.

### Captures d'écrans :

Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : D Personnage (2,1) Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : Z Personnage (2,2) Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : Z Personnage (2,3) Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : W Personnage (2,3) Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : Q Personnage (1,3)	Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : Q ERREUR DEPLACEMENT Personnage (1,3) Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : S Personnage (1,2) Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : S Personnage (1,1) Ecrire Commande (Q/D/Z/S/W) : S ERREUR DEPLACEMENT Personnage (1,1)
--	--

### V1 :

Affichage graphique :

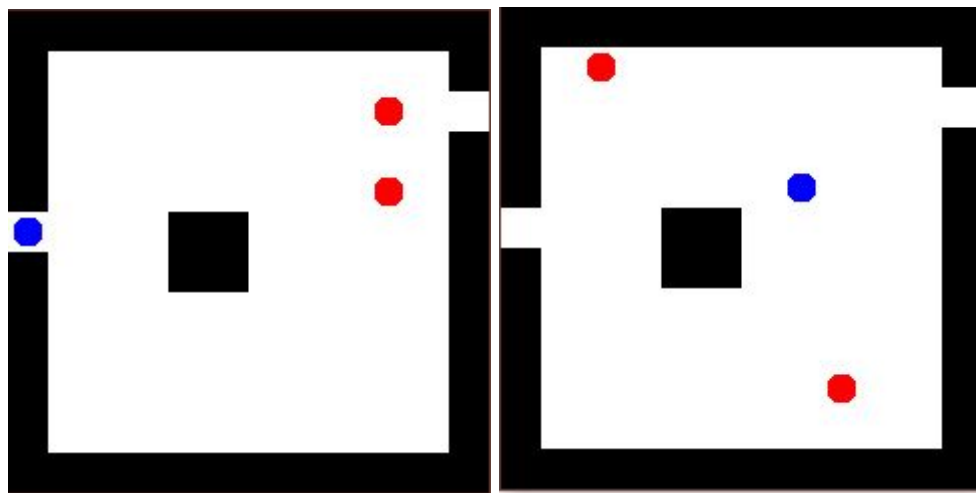
- Le labyrinthe peut être généré à partir d'un fichier :

- X : représente un mur
- E : représente l'entrée
- S : représente la sortie
- M : représente un monstre
- Les espaces représentent les cases vides

```
XXXXXXXXXXXXX
X             X
X             S
X             X
X             X
E   XX M     X
X   XX       X
X           X
X           X
X           X
X           X
X       M    X
XXXXXXXXXXXXX
```

- Le labyrinthe est constitué de Mur, de CaseVide, d'une CaseEntrée et d'une CaseSortie.
- Il y a des monstres qui sont créés et ajoutés au labyrinthe.
- Les monstres se déplacent de manière aléatoire dans le labyrinthe.
- Quand un monstre rentre dans le personnage, le personnage perd un nombre de points de vie égal aux dégâts du monstre et inversement.
- Au début de la partie : on génère le jeu et tous ces éléments.
- La fin de la partie intervient si :
  - Le personnage sort du labyrinthe : victoire.
  - Le personnage meurt : défaite.

#### Captures d'écrans :



#### **Fonctionnalités :** (Répartition : <https://trello.com/b/eryCxxG2/ac12020> )

Fin

A finir

Pas commencé

#### **V0 :**

##### Réalisées :

- Affichage textuel
- Implémentation du moteur de jeu
- Création et génération d'un labyrinthe par défaut
- Création et placement du personnage
- Déplacement du personnage dans le labyrinthe

#### **V1 :**

##### Réalisées :

- Affichage graphique
- Evolution du labyrinthe vers un tableau de cases
- Génération d'un labyrinthe à partir d'un fichier
- Création et placements des monstres
- Déplacement des monstres dans le labyrinthe
- Collision entre le personnage et les monstres
- Gestion du début de la partie
- Gestion de la fin de la partie

**A finir :**

- Javadoc de certaines classes
- Tests de certaines classes
- Configurer Maven avec le dossier des ressources

**Rétrospective :**

**Les + :**

- Gestion et utilisation des branches sur le Git
- Utilisation de Trello pour la répartition des tâches

**Les - :**

- Gestion du temps
- Non respect de certains noms du diagramme de classe
- Ajout d'attribut et de méthode de version suivante