Antoine Roy-Lachance – 1636380

Jacob Ramsay

Programmation jeux vidéo 3

420 – V31-SF

Groupe 2

Journal de projet TP3

Travail présenté à François Bélanger

20 décembre 2017

Département d’informatique

Cégep de Sainte-Foy

Table des matières

* Document de conception **page 3**
* Diagramme de classe **page 4**
* Manuel d’instruction **page 5**
* Description des assets **page 6**
* Log de tâches **page 7**

Document de conception

Voici le lien pour le document de conception du TP3 :

[C:\Users\titoine9912\Desktop\RemisePreliminaire\Travail\_pratique\_3\_-\_Conception.doc](file:///C:\Users\titoine9912\Desktop\RemisePreliminaire\Travail_pratique_3_-_Conception.doc)

Diagramme de classe

Voici le lien pour le diagramme de classe :

[C:\Users\titoine9912\Desktop\RemisePreliminaire\TP3 UML.class.violet.html](file:///C:\Users\titoine9912\Desktop\RemisePreliminaire\TP3%20UML.class.violet.html)

Manuel d’instruction

* Pour déplacer le joueur : utiliser A,S,W,D
* Pour tirer des projectiles de base : utiliser space
* Pour tirer des projectiles de bombes (si vous en possédez) : utiliser F
* Pour tirer des projectiles laser (si vous en possédez) : utiliser G
* Pour tirer des projectiles automatiques (si vous en posséder) : utiliser H
* Pour tirer une bombe nucléaire : utiliser R

Pour gagner, vous devez vaincre tous les ennemis et arriver à la fin du niveau.

Description des Assets

Log de tâche

Voici le lien du log de tâche :

[C:\Users\titoine9912\Desktop\TP3VersionFinale\TP3ProgJeux\logtache.xlsx](file:///C:\Users\titoine9912\Desktop\TP3VersionFinale\TP3ProgJeux\logtache.xlsx)