










Sprint review — Sprint 3











Escape

Le backlog en détail : <https://github.com/victord54/escape/tree/main/docs/sprints/3>

Rappel backlog sprint 3 :

-  Niveaux : Théo
-  Génération d'une map pour un niveau : Théo
-  Fantômes : Claire
-  Fin du jeu (Game Over) : Victor
-  Maps customisées : Antoine
-  Icône : Victor
-  [bugfix] GUI lignes entre cases : Antoine
-  [bugfix] Comportement des monstres durant le menu pause : Claire
-  [bugfix] Optimisation des sprites : Antoine

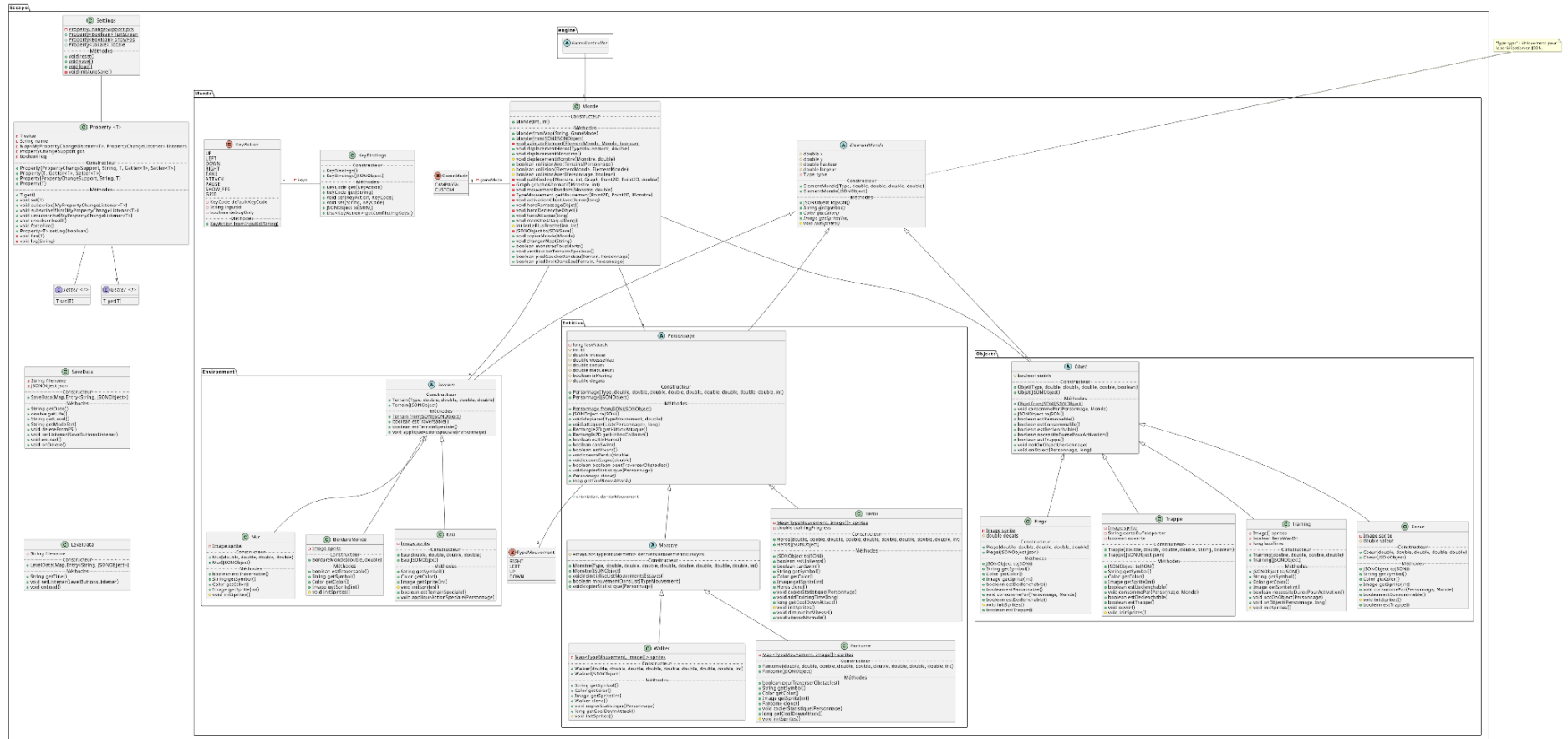
Modifications du backlog :

-  Changement des touches : Antoine
-  Zone immergée : Claire
-  Zone d'entraînement : Antoine
-  [bugfix] Impossibilité de ramasser un coeur posé sur un piège : Claire
-  [bugfix] Impossible de se tourner quand le déplacement est impossible : Claire
-  [bugfix] Jouabilité en CLI : Antoine
-  [bugfix] Erreur création map custom sur MacOS : Antoine
-  [hotfix] Erreur console engine null : Antoine
-  [bugfix] Menu pause quand game over : Claire
-  [bugfix] Modifier l'attaque du héros : Claire & Antoine

Problèmes rencontrés :

Diagramme de classes général :

[Consulter avec une meilleure qualité \(permalink\)](#), [Consulter la version du sprint précédent](#)



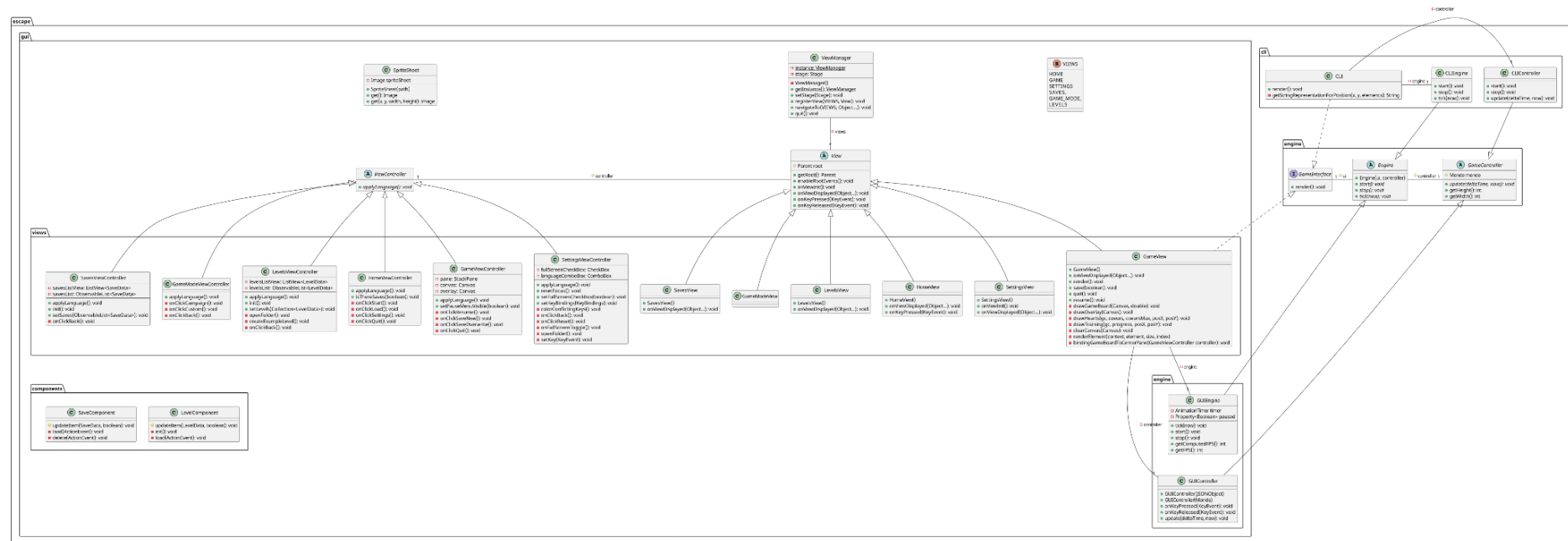


Diagramme de classes des outils :

[Consulter avec une meilleure qualité \(permalink\)](#), [Consulter la version du sprint précédent](#)

