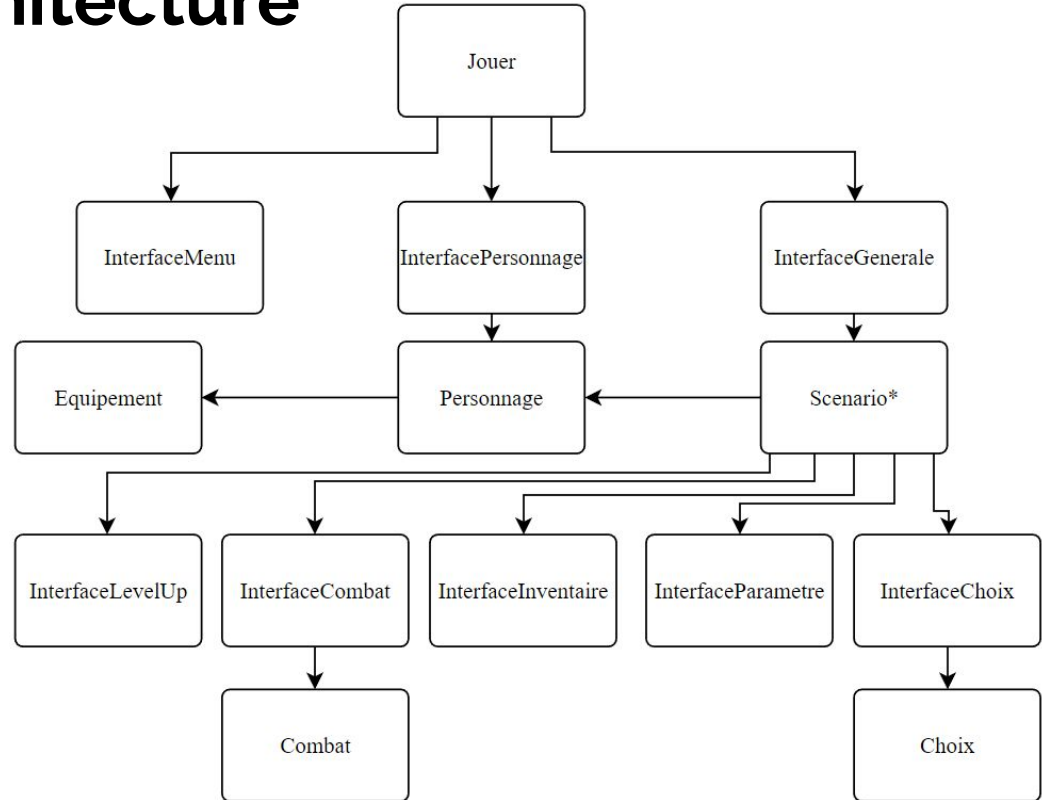

Présentation TOB : Seven Quest

COUX Juliette
FELLAHI Medhi
GIRARD Antoine
PAUL Julie
PICCO Enguerrand
WEISBECKER Lisa

groupe KL

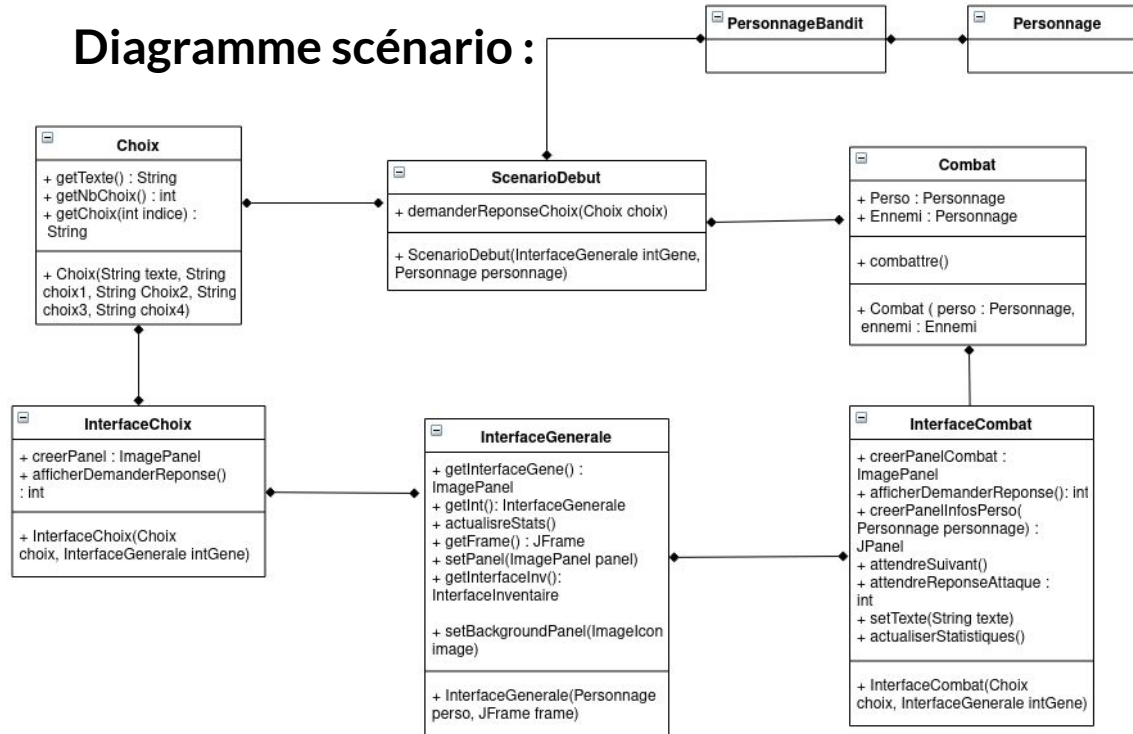
I. Architecture

Diagramme générale :



I. Architecture

Diagramme scénario :



II. Choix de conception

Backend :

→ une classe Personnage abstraite

→ classe Combat

Frontend :

→ Interface Générale : qui génère la base de notre interface tout au long de notre jeu

→ Interface Choix et Interface Combat : permet de rajouter les éléments sur la base ⇒ implantation du jeu plus simple

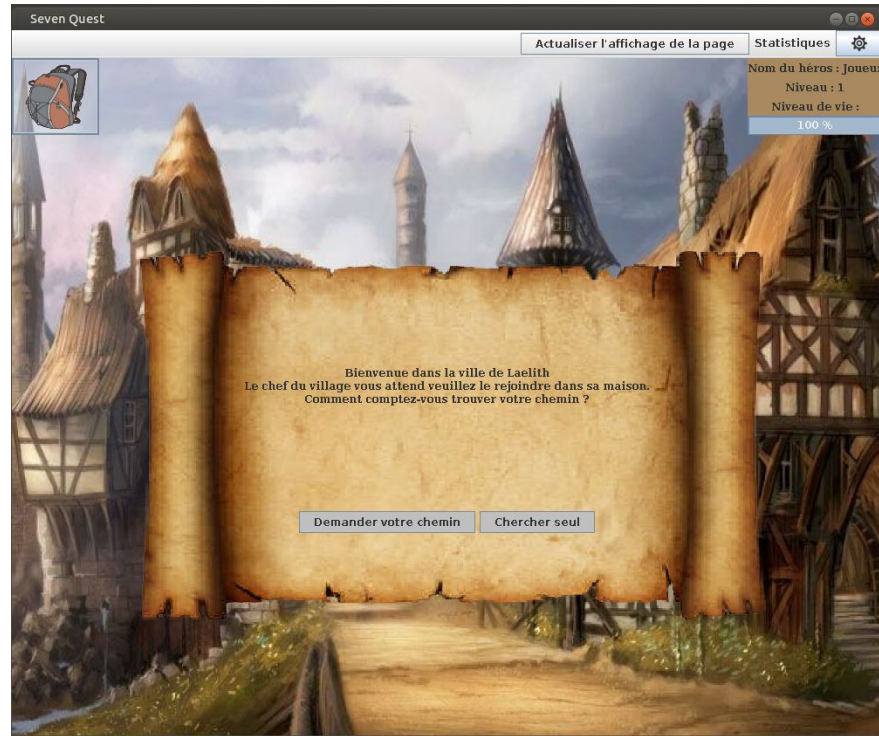
III. Améliorations possibles

- ajouter de la musique d'ambiance
- exploiter les statistiques du personnage (adresse, intelligence)
- allonger le scénario / proposer plusieurs niveaux de difficultés
- proposer un jeu plus réaliste en terme de difficulté
- créer une classe abstraite Scénario

IV. Méthodes agiles

- détermination des fonctionnalités et les classer grâce à MOSCOW
- user stories
- sprints/itérations
- scrums réguliers avec scrum master et PO
- objectifs fixés sur Trello
- communication, honnêteté et entraide

Annexe : interface générale



Annexe : interface scénario

