

Tag : iteration-1

Itération 1

Nous avons choisi d'implémenter les trois fonctionnalités suivantes :

1. Ajout de la vie à notre personnage
2. Affichage de la vie
3. Case piégée

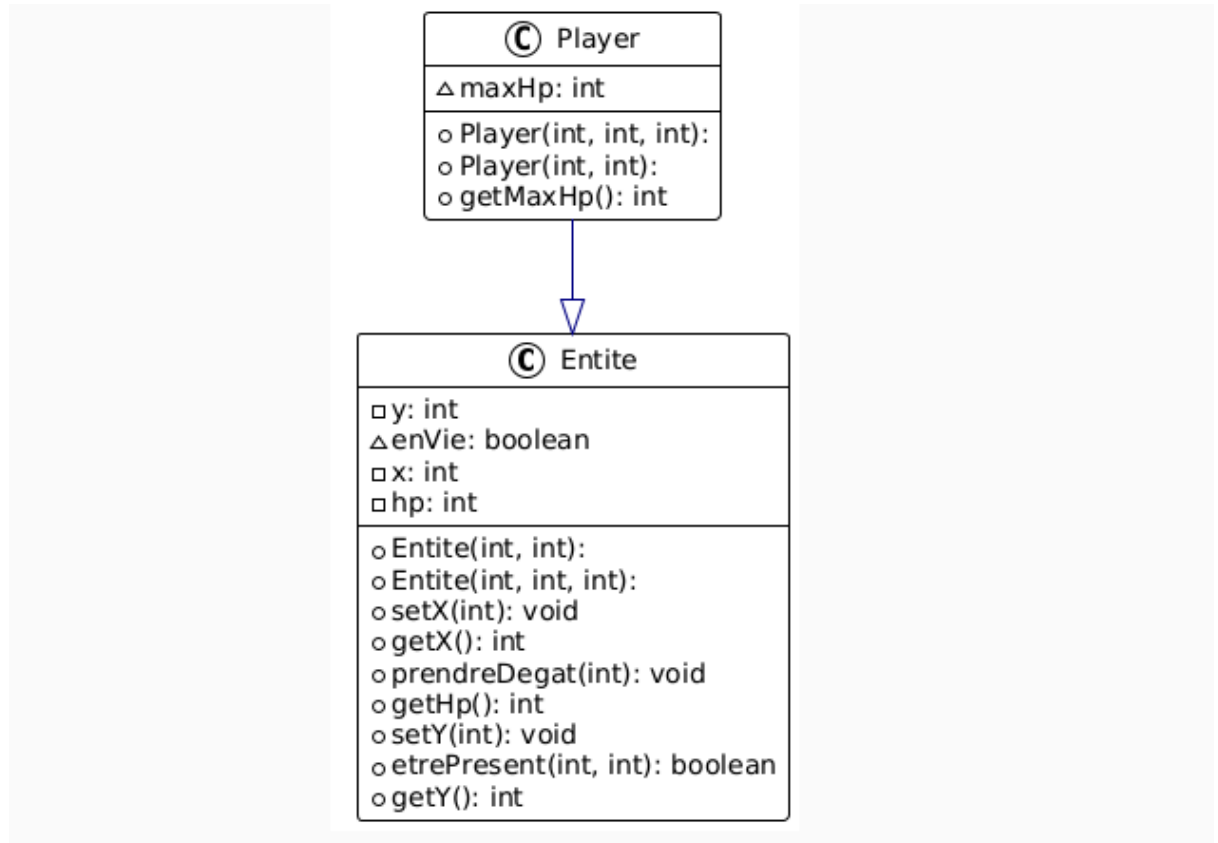
Ajout de la vie au personnage et affichage

Implantation du système de Points de vie

Entite -> int hp : Les points de vie de l'entité (set à la création, modifiable après)

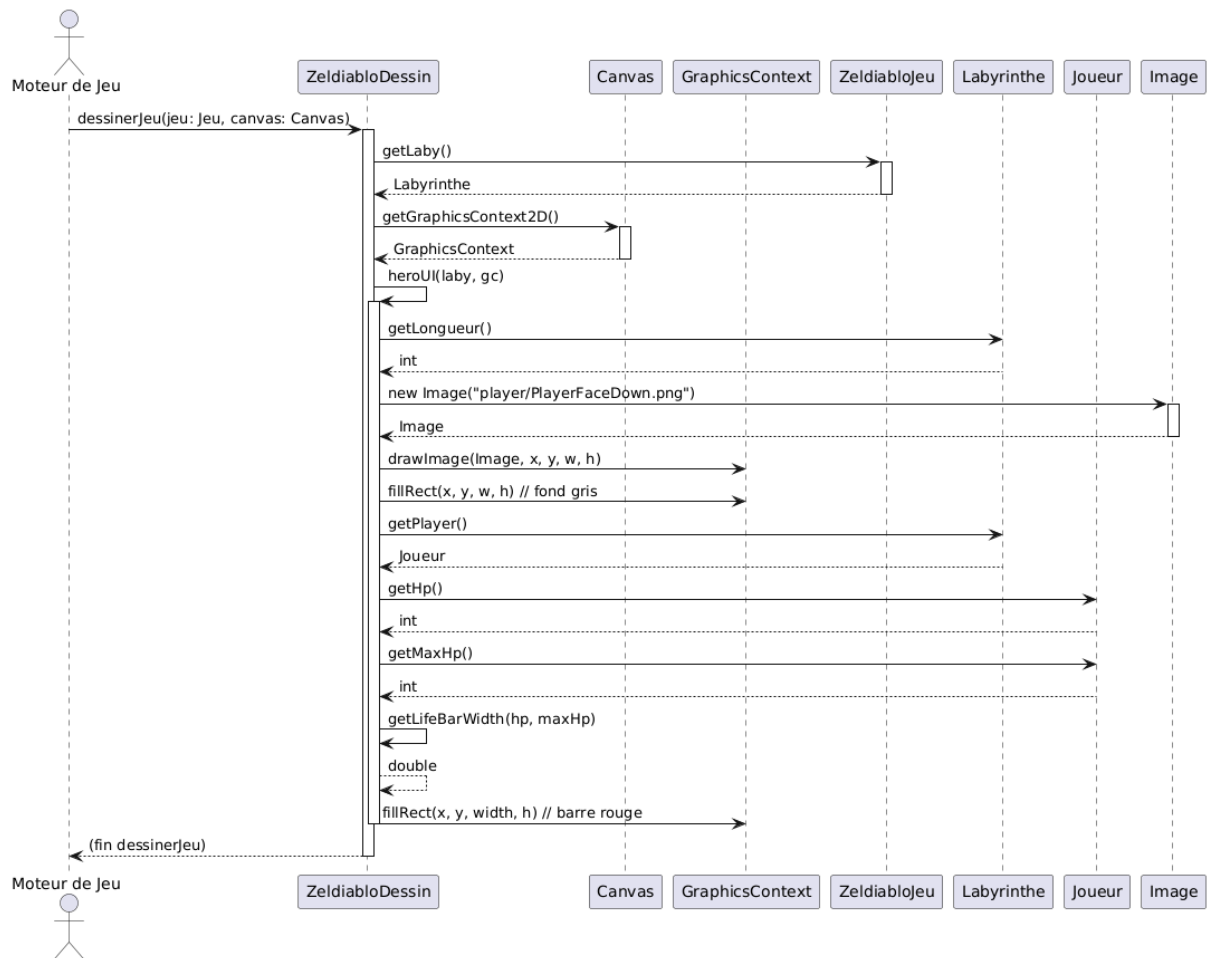
-> prendreDegat(int) : Methode pour infliger des dégâts à l'entité

Player -> int maxHp : Les pvMax pour l'affichage et pour le cap (set à la création)



Affichage de la barre de vie du personnage

Pour afficher la barre de vie du personnage, nous pensons procéder ainsi :



Donc, au final :

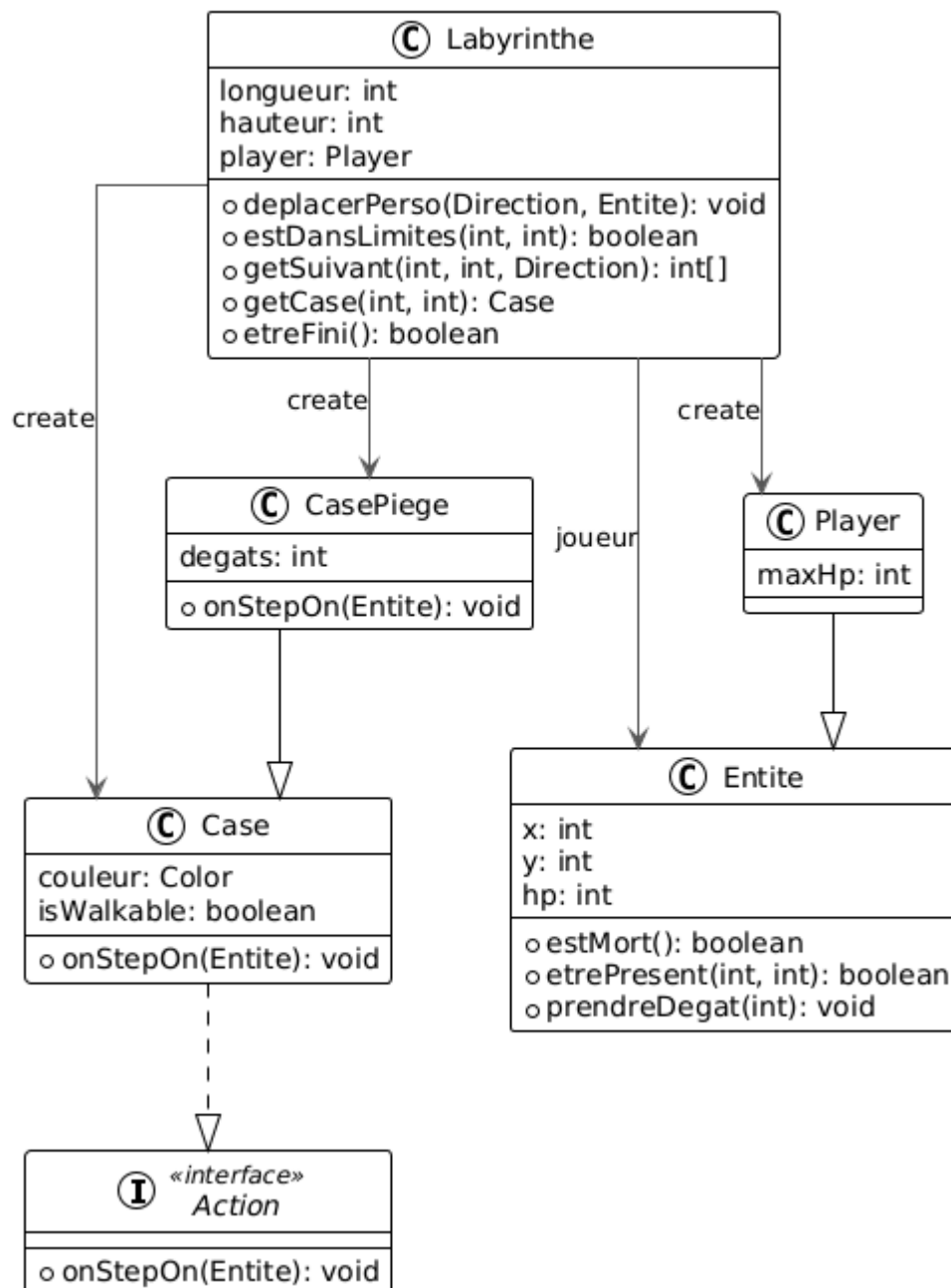
- agrandissement du Canva
- application d'une image asset
- barre grise en fond de pv
- barre rouge dont la taille se scale sur les pv

Case piégée

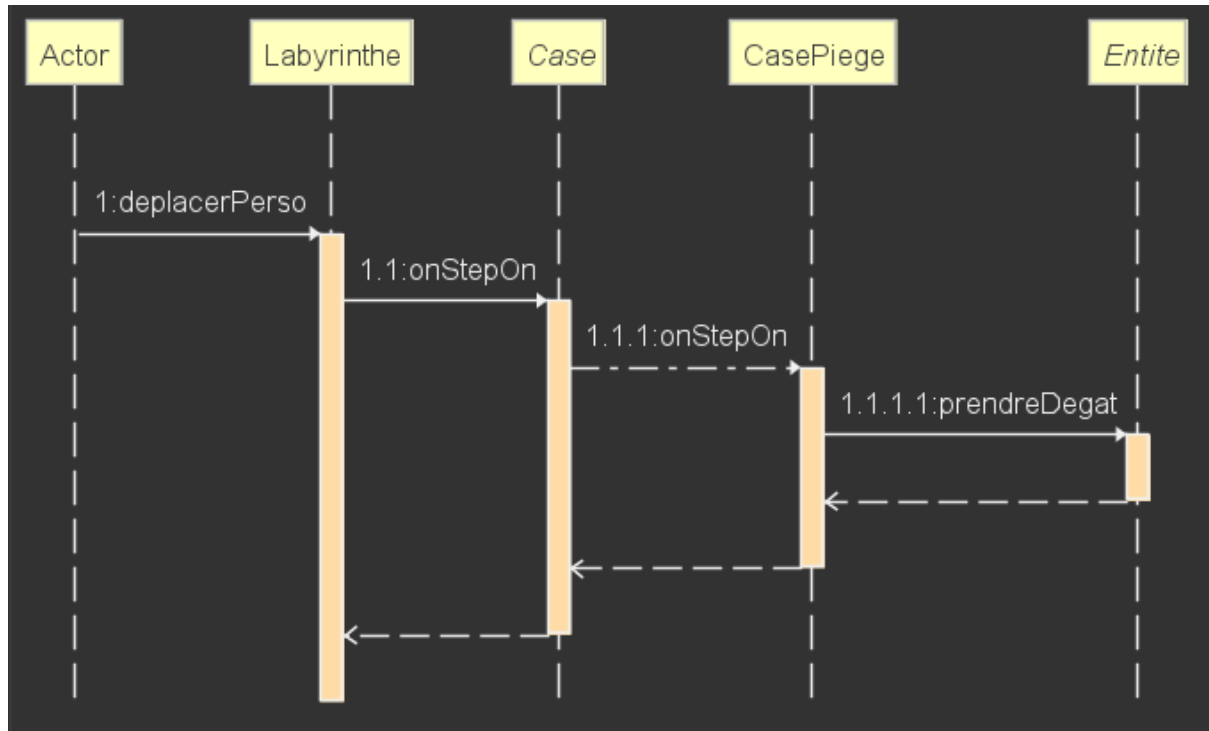
Pour implémenter Case Piège, nous avons dû réfléchir à comment faire pour détecter le moment où le joueur marche sur la case et comment réaliser une action sur le joueur en conséquence.

Nous avons donc ajouté une CasePiege qui étend Case, ainsi que :

- Ajout d'un attribut dégâts qui indique le nombre de dégât que prend la case avec son getter
- Ajouter une interface **Action** permettant de gérer l'événement quand le joueur marche sur la case.



Pour l'appel de la méthode `onStepOn` de l'interface `Action`, nous avons implémenter cela à la fin de la méthode `deplacerPerso`.



La classe `CasePiege` redéfini `onStepOn` pour qu'il fasse appeler `prendreDegat` sur l'entité qui est rentré dessus.

Ainsi nous étions confrontés à un autre problème : comment faire pour avoir accès au joueur depuis n'importe quelle classe ? Nous avons donc décidé de mettre une référence au joueur dans notre classe `VariablesGlobales` afin d'y avoir accès de partout.