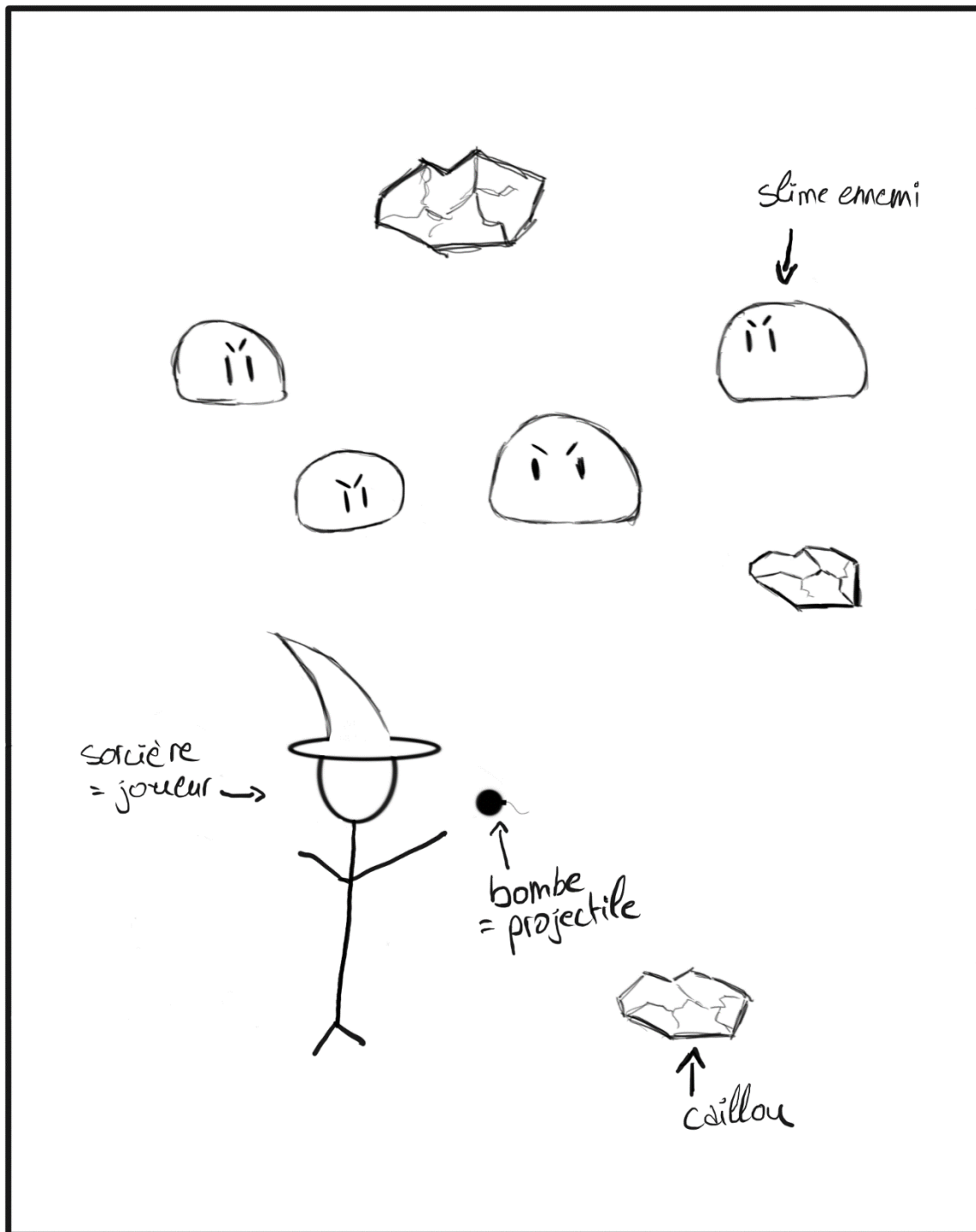


## Déplacement du joueur

En tant que joueur Je veux déplacer mon personnage	
Tests d'acceptance :	
Déplacements du personnage	Quand j'appuie sur les touches directionnelles, mon personnage se déplace dans la direction de la touche appuyée
Collision aux bordures	Quand je déplace mon personnage et que ce dernier touche une bordure de l'écran, mon personnage s'arrête
Collision aux rocher	Quand je déplace mon personnage et que ce dernier touche un caillou, mon personnage s'arrête
Collision aux buissons	Quand je déplace mon personnage et que ce dernier touche un buisson, mon personnage s'arrête

## Lancement du niveau

Quand je lance le niveau, mon personnage, les ennemis et les décors apparaissent.	
Tests d'acceptance :	
Le joueur apparait	Quand je lance le niveau, mon personnage apparait au centre de l'écran (voir maquette)
Vie complète joueur	Quand je lance le niveau, la barre de vie de mon personnage est pleine (voir maquette)
Arme de base	Quand je lance le niveau, mon personnage a déjà une arme pour attaquer (voir maquette)
Décors rocher	Quand je lance le niveau, je vois 2 rochers sur l'écran (voir maquette)
Décors buissons	Quand je lance le niveau, je vois 3 buissons sur l'écran
Les ennemis archer apparaissent	Quand je lance le niveau, je vois 2 ennemis archer à l'écran
Les ennemis slims apparaissent	Quand je lance le niveau, je vois 4 slimes à l'écran
Vie complète ennemi	Quand je lance le niveau, les ennemis ont leur barre de vie complète



## Apparition ennemie

En tant que joueur Je veux des ennemis à l'écran Pour jouer	
Tests d'acceptance :	
Apparition ennemi	Quand je tue un ennemi, un nouvel ennemi apparaît
Vie au maximum	Quand un ennemi apparaît, sa barre de vie est au maximum

## Attaque du joueur

En tant que joueur Je veux attaquer les ennemis Pour les tuer	
Tests d'acceptance :	
Lancement des projectiles	Quand j'appuie sur les touches A, S, W, D, mon personnage tire dans la direction de la touche.
Distance projectile	Quand je tire mon projectile va en ligne droite jusqu'à la bordure de l'écran
Tirer sur le rocher	Quand je tire sur un rocher mon projectile est arrêté
Cooldown	Je dois attendre 1 secondes avant de pouvoir tirer à nouveau
Tirer sur un buisson	Quand je tire sur un buisson, le buisson est détruit et un nouveau apparaît 10 secondes plus tard

## Déplacement slime

En tant que joueur Je veux que les slime se rapproche de moi	
Tests d'acceptance :	
Joueur immobile	Quand je suis immobile, le slime se rapproche de mon joueur
Joueur mobile	Quand je me déplace, le slime continue de se rapprocher de mon joueurs
Collision au rocher	Quand le slime se rapproche de moi et qu'il touche un rocher, il est bloqué
Collision des slimes	Quand les slimes se déplacent, ils ne peuvent pas se superposer

## Apparition décors

En tant que joueur Je veux du décor à l'écran Pour me cacher	
Tests d'acceptance :	
Démarrage	Quand je lance le jeu depuis l'exécutable, il y a 3 rochers dans la zone de jeu.

## Mort de la sorcière

Quand les points de vie de la sorcière sont à zéro, le jeu s'arrête	
Tests d'acceptance :	
Arrêt du jeu	Quand la sorcière a 0 point de vie, le jeu s'arrête.
Arrêt du tire	Quand la sorcière a 0 point de vie, appuyer sur les touches de tirs ne provoquent pas de tir.
Arrêt du mouvement	Quand la sorcière a 0 point de vie, appuyer sur les touches pour bouger la sorcière, rien ne se passe.

## Disparition ennemie

Quand la vie d'un ennemi tombe à zéro, ce dernier disparaît de l'écran	
Tests d'acceptance :	
Disparition	Si le slime a 0 de point de vie, il disparaît de l'écran
Incrémenter	Quand l'ennemi disparaît, le score augmente

## Régénération point de vie

En tant que joueur, je souhaite récupérer des potions pour récupérer de la vie sur la sorcière	
Tests d'acceptance :	
Points de vie au maximum	Quand la vie du joueur est au maximum et que l'on passe sur une potion, la vie reste inchangée et la potion reste à l'écran
Points de vie pas au maximum	Quand le joueur à sa barre de vie est plus grand que zéro et plus petit que les points de vie maximum et qu'il ramasse une potion, il récupère le maximum de ses points de vie.

## Collision des slimes avec les rochers

En tant que joueur, je veux que les slimes ne traversent pas les rochers pour les ralentir et les forcer à contourner l'obstacle.	
Tests d'acceptance :	
Collision du slime	Quand un slime touche un rocher, il arrête d'avancer dans la direction du rocher.
Mouvement du slime	Quand un slime touche un rocher, il peut se déplacer dans les directions opposées au rocher si le joueur s'est déplacé.

## Collision entre slimes

En tant que joueur, je veux que les slimes ne se superposent pas afin de pouvoir les distinguer à l'écran.	
Tests d'acceptance :	
Collision du slime	Quand un slime touche un autre slime, ils ne se superposent pas à l'écran.
Mouvement du slime	Les slimes sont les uns derrière les autres lorsqu'ils vont dans la même direction

## Déplacement diagonale du joueur

En tant que joueur, je veux pouvoir me déplacer en diagonale pour avoir des déplacements supplémentaires et fluide.	
Tests d'acceptance :	
Diagonale DW	Quand j'appuie sur D et W en même temps, ma sorcière avance en diagonale de la droite à en haut.
Diagonale AS	Quand j'appuie sur A et S en même temps, ma sorcière avance en diagonale de la gauche à en bas.
Diagonale AW	Quand j'appuie sur A et W en même temps, ma sorcière avance en diagonale de la gauche à en haut.
Diagonale DS	Quand j'appuie sur D et S en même temps, ma sorcière avance en diagonale de la droite à en bas.

## Délai entre les tirs

En tant que joueur, je veux avoir un délai d'attente entre mes tirs de projectiles pour éviter la pression continue et l'appui excessif sur la touche de tir.	
Tests d'acceptance :	
Appuis constant	Quand l'utilisateur reste appuyer sur une touche de tir, un tir toutes les 1 secondes est effectué.
Appuis excessif	Quand l'utilisateur appuis successivement sur la touche de tir et que 1 seconde ne s'est pas écoulé depuis son dernier tir, aucun tir n'est effectué.

## Recharger l'arme

En tant que joueur, je veux pouvoir recharger mon arme de munitions pour continuer à tirer.	
Tests d'acceptance :	
Zéro munition	Quand mon chargeur est à 0, je peux recharger et avoir mon chargeur plein.
Maximum de munitions	Quand mes munitions sont au maximum, je ne peux pas recharger.
Munitions en dessous du maximum	Quand mes munitions sont au-dessus de 0 mais en dessous du maximum, je peux recharger et avoir mon chargeur plein.
Mort du joueur	Si le joueur est mort, je ne peux pas recharger le chargeur de l'arme.

## Affichage des munitions

En tant que joueurs, je veux voir s'afficher le nombre de munitions présentent dans mon arme pour savoir quand le chargeur est vide.	
Tests d'acceptance :	
Chargeur plein	Quand le joueur vient de recharger son arme, les munitions affichées sont au maximum.
Diminutions munitions	Après un tir du joueur, le nombre de munitions affichées diminuent d'un.
Chargeur vide	Quand le joueur ne peut plus tirer, le nombre de munitions affichées est de 0.