### Déplacement du joueur

|  |
| --- |
| En tant que joueur Je veux déplacer mon personnage |
| Tests d'acceptance:   |  |  | | --- | --- | | Déplacements du personnage | Quand j'appuie sur les touches directionnels, mon personnage se déplace dans la direction de la touche appuyée | | Colision 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 | |

### Lancement du niveau

(Auteur: Abigaël Périsset)

|  |
| --- |
| Quand je lance le niveau, mon personnage, les ennemis et le 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) | | Décors rocher | Quand je lance le niveau, je vois 2 rocher sur l'écran (voir maquette) | | Les ennemis slimes 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 barres de vie complète | |

### Apparition ennemi

|  |
| --- |
| En tant que joueur Je veux des ennemis à l'écran Pour jouer |
| Tests d'acceptance:   |  |  | | --- | --- | | Appariton ennemi | Quand je tue une vague d'ennemi, une nouvelle vague d'ennemi apparait | | Vie au maximum | Quand un ennemi apparait, sa barre de vie est au maximum | |

### Attaque du joueur

|  |
| --- |
| En tant que joueur Je veux attaquer les ennemi 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 si aucun obstacle ou ennemi. | | Tirer sur le rocher | Quand je tire sur un rocher mon projectile est arrêter | | Cooldown | Je dois attendre 1 secondes avant de pouvoir tirer à nouveau | | Rester appuyer | Quand je reste appuyer sur une touche de tire, un seul projectile dans la direction de la touche est tiré. | |

### Deplacement 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 des  slimes | Quand les slimes se déplacent, ils ne peuvent pas se superposé | |

### Apparition décors

|  |
| --- |
| En tant que joueur Je veux du décors à l'écran Pour me cacher |
| Tests d'acceptance:   |  |  | | --- | --- | | Démmarage | 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 zero, le jeux s'arrete |
| Tests d'acceptance:   |  |  | | --- | --- | | Arret du jeu | Quand la sorcère a 0 point de vie, le jeu s'arrete | | Arrêt du tire | Quand la sorcière a 0 point de vie, appuyer sur les touches de tires ne provoquent pas de tire. | | Arrêt du  mouvement | Quand la sorcière a 0 point de vie, appuyer sur les touchent pour bouger la sorcière, rien ne se passe. | |

### Disparition ennemie

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

### 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. | |

### 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 lance le jeu, les munitions affichées sont au maximum. | | Diminutions munitions | Après un tire du joueur, le nombre de munitions affichées diminuent de un. | | Chargeur vide | Quand le joueurs ne peut plus tirer, le nombre de munitions affichées est de 0. | |