### Sprint 1

#### Disparition ennemie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Disparition | Si le slime a 0 de point de vie, il disparait de l'écran | OK  2 Nov |
| Incrémentation | Quand l'ennemi disparait, le score augmente | OK  2 Nov |

#### Mort de la sorcière

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Arret du jeu | Quand la sorcère a 0 point de vie, le jeu s'arrete | OK  2 Nov |
| Arrêt du tire | Quand la sorcière a 0 point de vie, appuyer sur les touches de tires ne provoquent pas de tire. | OK  19 Nov |
| Arrêt du mouvement | Quand la sorcière a 0 point de vie, appuyer sur les touchent pour bouger la sorcière, rien ne se passe. | OK  19 Nov |

#### Apparition décors

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Démmarage | Quand je lance le jeu depuis l'exécutable, il y a 3 rochers dans la zone de jeu. | OK  30 Oct |

### Sprint 2

#### Collision des slimes avec les rochers

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Collision du slime | Quand un slime touche un rocher, il arrête d'avancer dans la direction du rocher. | OK  10 Dec |
| 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. | OK  10 Dec |

#### Deplacement slime

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Joueur immobile | Quand je suis immobile, le slime se rapproche de mon joueur | OK  10 Dec |
| Joueur mobile | Quand je me déplace, le slime continue de se rapprocher de mon joueurs | OK  10 Dec |
| Collision des slimes | Quand les slimes se déplacent, ils ne peuvent pas se superposé | OK  10 Dec |

#### Déplacement du joueur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Déplacements du personnage | Quand j'appuie sur les touches directionnels, mon personnage se déplace dans la direction de la touche appuyée | OK  10 Dec |
| Colision aux bordures | Quand je déplace mon personnage et que ce dernier touche une bordure de l'écran, mon personnage s'arrête | OK  10 Dec |
| Collision aux rocher | Quand je déplace mon personnage et que ce dernier touche un caillou, mon personnage s'arrête | OK  10 Dec |

### Sprint 3

#### Affichage des munitions

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Chargeur plein | Quand le joueur lance le jeu, les munitions affichées sont au maximum. | OK  7 Jan |
| Diminutions munitions | Après un tire du joueur, le nombre de munitions affichées diminuent de un. | OK  7 Jan |
| Chargeur vide | Quand le joueurs ne peut plus tirer, le nombre de munitions affichées est de 0. | OK  7 Jan |

#### Apparition ennemi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Appariton ennemi | Quand je tue une vague d' ennemi, un nouvelle vague d' ennemi apparait | OK  7 Jan |
| Vie au maximum | Quand un ennemi apparait, sa barre de vie est au maximum | OK  7 Jan |