**Démineur**

But du jeu: Marquer toutes les bombes avec des drapeaux sans révéler de cases contenant une bombe

**Cahier des charge:**

Menu d'accueil permettant de choisir la difficulté, de voir un tutoriel (animation explicative du mode de jeu), de voir les paramètres, de voir les succès débloqués et restant, de quitter

Paramètres permettant de monter/baisser/couper le volume

Grille 800\*800 = 25\*25 case de taille 20px par 20px (625 cases),

1er niveau:

50 bombes sont générées aléatoirements dans la grille

2eme niveau:

100 bombes sont générées aléatoirements dans la grille

3eme niveau:

200 bombes sont générées aléatoirements dans la grille + le chrono devient un timer donnant un temps limité au joueur

4eme niveau:

200 bombes sont générées aléatoirements dans la grille + le chrono devient un timer donnant un temps limité au joueur

Certaine case sont numérotées en fonction du nombre de bombe qu’elle touche, 0 donne une case vide. 1 est en bleu, 2 en vert, 3 en rouge, 4 en violet, 5 en marron, 6 en orange, 7 en rose, 8 en noir

Si une case vide est révélée, les cases vides adjacentes le sont automatiquement

Révéler une case avec le clique gauche

Pouvoir signaler les case (placer ou enlever un drapeaux) avec le clique droit

Affichage : chronomètre, boutons "Quitter" et "Pause” fonctionnels, nombre de drapeau restant à poser

Création de succés sauvegardé.

Notification d’alerte quand un succès est débloqué avec des confettis et un son d’enfant qui cris de joie “WOUAIIIII” ✓

Si toute les bombes sont signalées par des drapeau, le joueur gagne

Un écran intermédiaire de félicitation s’affiche, puis le joueur revient au menu d'accueil

Si une bombe est révélée le joueur a perdu, des animations d’explosion apparaissent dans les coins de la grille révélant chacune environ ¼ des cases restantes afin de révéler l'entièreté du plateau de jeu (afficher les sprites de bombes).

Un écran s’affiche demandant de rejouer ou de revenir au menu (pour changer la difficulté)