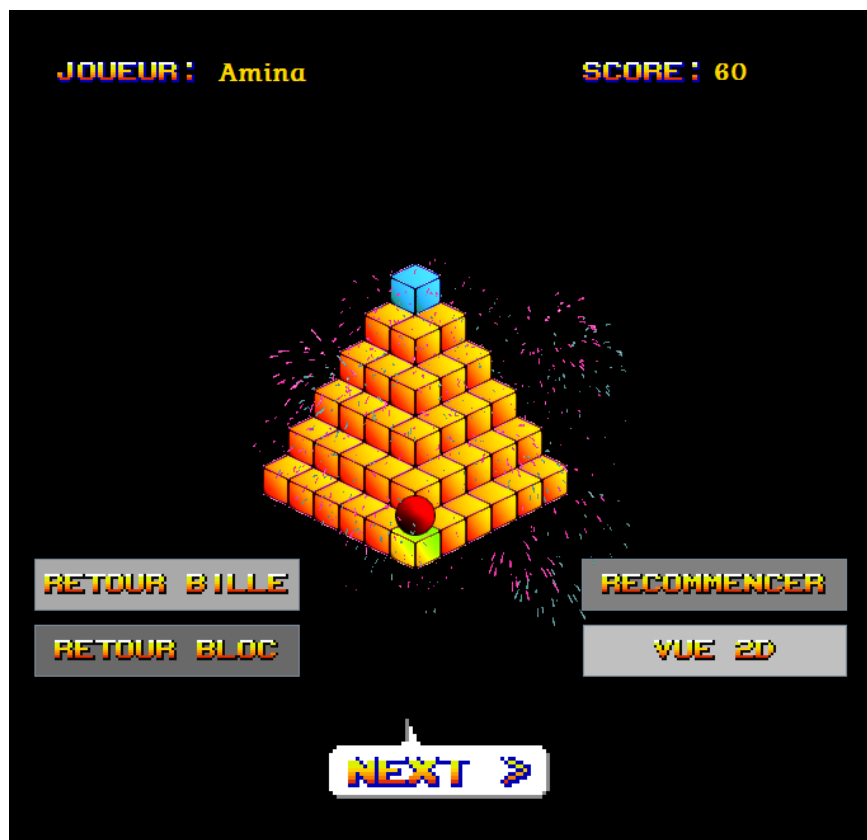


Push it down!

Cahier des charges



Equipe :

Amina ASSOUANE

Julien BERSAUTER

Arthur MENGES

Lounis ARAB

Table des matieres

<i>Push it down!</i>	1
<i>Introduction</i>	3
<i>Le projet</i>	4
1) Accueil	4
2) La fenêtre de jeu	5
3) Editeur de carte.....	7
4) Help	7
5) Extensions :	8

Introduction

Le jeu ***Push it down !*** est un jeu de réflexion dont le but est de déplacer une boule jusqu'à la sortie d'un niveau constitué d'un empilement de blocs.

Le projet

1) Accueil



Quand on exécute le programme, la première fenêtre qui s’affiche est celle de l’accueil.

Il y a 4 boutons :

- Nouvelle partie : vous renvoie vers une fenêtre où vous devez saisir votre pseudo pour commencer une nouvelle partie.
- Editeur de carte : vous renvoie vers l’interface d’édition de carte.

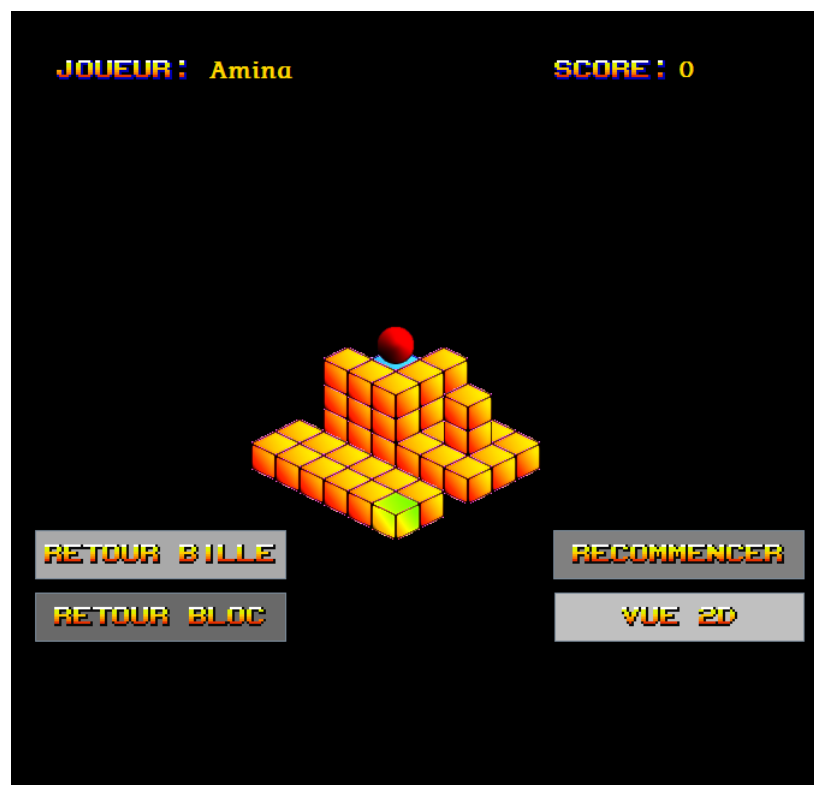
- Help : vous affiche une aide.
- Quitter : Termine le programme.

2) La fenêtre de jeu

Une fois avoir choisis son pseudo via cette fenêtre :

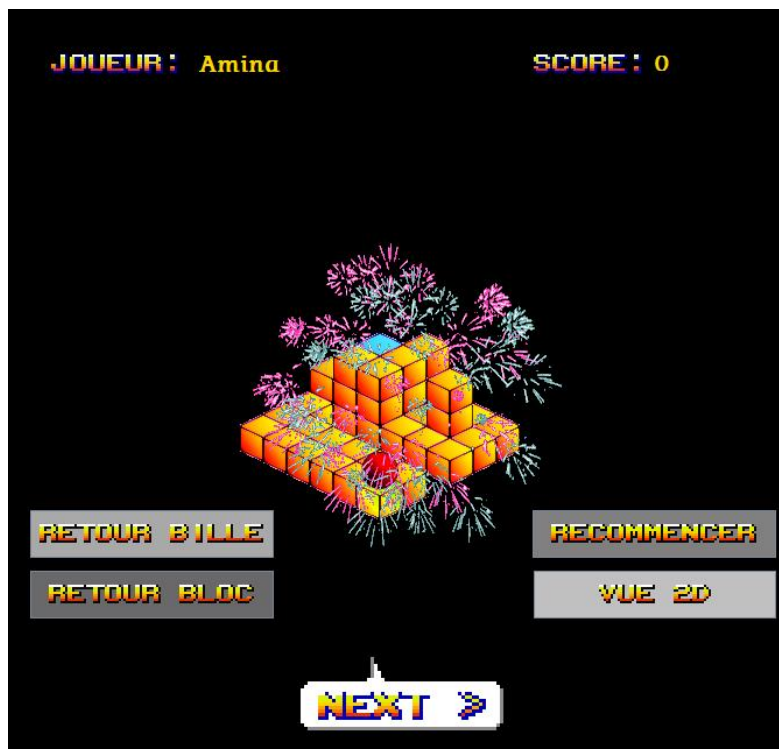


le joueur verra s'afficher la fenêtre de jeu suivante :



Où il pourra :

- Déplacer la bille grâce aux touches du clavier.
- Déplacer les blocs de la même façon.
- Retourner à l'état précédent de deux façons différentes :
 - Un retour bille qui remet la bille à l'endroit où elle était le tour précédent
 - Un retour bloc qui remet le bloc à l'endroit où il était la dernière fois où on l'a déplacé.Ces deux boutons différents permettent d'avoir plus de possibilités de jeux et de déroulement de la partie possible !
- S'il le joueur est bloqué, il peut décider de recommencer la partie en cliquant sur le bouton « recommencer ».
- Le joueur gagne la partie après avoir atteint la case verte, dans ce cas, des feux d'artifices s'affichent, le bouton « Next » qui permet d'accéder au tour suivant apparaît, et le score est calculé et affiché dans le tour suivant :

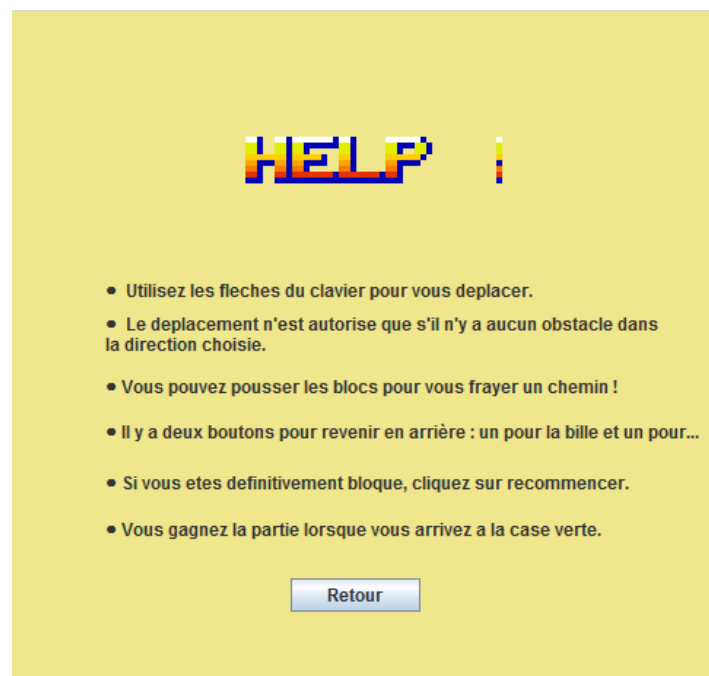


- Quant au **score** : moins de déplacements de la bille vous faites, plus il est élevé !

3) Editeur de carte

4) Help

Une fenêtre « Help » accessible depuis l'accueil à été ajoutée au programme pour aider les joueurs qui n'ont aucune idée de comment il fonctionne :



5) Extensions :

Un bouton « Vue 2D » a été ajouté à la fenêtre de jeu pour permettre au joueur par exemple d'avoir une vue plus couvrante du plateau, pour par exemple connaître les obstacles qui sont à côté de sa bille si celle-ci n'est pas visible en 3D.

Voici un plateau et sa vue en 2D :

