

STORIES

Déplacement dans l'environnement	
En tant que	utilisateur
Je veux	me déplacer
Pour	explorer mon environnement
Effort	5
Description	Je veux pouvoir me déplacer de gauche à droite et pouvoir sauter pour explorer mon environnement et découvrir les puzzles.

Interaction avec l'environnement	
En tant que	utilisateur
Je veux	Interagir avec mon environnement
Pour	résoudre les puzzles
Effort	5
Description	Je veux pouvoir interagir avec les leviers pour résoudre les puzzles en modifiant l'environnement.

Retour dans le temps	
En tant que	utilisateur
Je veux	inverser le temps
Pour	résoudre les puzzles
Effort	8
Description	Je veux pouvoir revenir en arrière sur mes mouvements afin de pouvoir résoudre des puzzles qui sont autrement impossible à résoudre.

Niveaux	
En tant que	développeur
Je veux	créer un niveau
Pour	que le joueur puisse y résoudre des puzzles
Effort	3
Description	Je veux créer un niveau qui permet à l'utilisateur de résoudre des puzzles en utilisant les fonctionnalités du jeu.

Palette graphique	
En tant que	développeur
Je veux	créer une palette graphique
Pour	implémenter les graphismes dans le jeu
Effort	1
Description	Je veux créer une palette graphique en noir et blanc uniquement contenant les illustrations du jeu pour les implémenter dans le jeu.

TÂCHES ASSOCIÉES

Implémenter le déplacement à gauche	
Description	Le joueur doit pouvoir se déplacer à gauche lorsqu'il appuie sur la touche "A".

Implémenter les collisions avec l'environnement	
Description	Le joueur ne doit pas pouvoir traverser les murs ou les obstacles solides.

Implémenter l'interaction entre le joueur et les leviers	
Description	Le joueur doit pouvoir actionner les leviers en se trouvant proche de ceux-ci et en appuyant sur la touche "E".

Implémenter l'interaction des leviers avec l'environnement	
Description	Les leviers, lorsqu'ils sont baissés ou levés, ont un impact sur certaines plateformes de l'environnement ou sur les portes de celui-ci.

Implémenter le retour dans le temps lorsqu'une touche est maintenue	
Description	Le joueur peut remonter le temps en maintenant la touche "R", reproduisant son parcours sans incidence sur l'environnement, lorsqu'il relâche celle-ci, le temps reprends son cours.

Implémenter le test unitaire de vérification pour s'assurer de l'ajout à la pile	
Description	Vérifier que les mouvements du joueur sont correctement ajoutés à la pile

Implémenter un niveau	
Description	Créer un niveau qui contient des puzzles utilisant toutes les fonctionnalités du jeu, principalement le retour dans le temps.

Implémenter une transition de zone	
Description	Lorsque le joueur change de zone, la caméra change de zone

Créer le sprite Idle du joueur	
Description	Créer le sprite d'inactivité du joueur

Créer le sprite des murs	
Description	Créer le sprite qui sera utilisé pour délimiter la zone de jeu et les plateformes

Implémenter le saut	
Description	Le joueur doit pouvoir se déplacer à droite lorsqu'il appuie sur la touche "B".

Implémenter le saut	
Description	Le joueur doit pouvoir sauter lorsqu'il appuie sur la touche "W", mais ne doit pas pouvoir sauter s'il n'est pas au sol.

Implémenter le test unitaire de vérification pour s'assurer du retrait de la pile	
Description	Vérifier que les mouvements du joueur sont correctement retirés (lus) depuis la pile

Implémenter une explication des contrôles dans la première partie du niveau	
Description	Le joueur doit pouvoir facilement apprendre les contrôles du jeu en ayant un rappel visuel de ceux-ci dans la première partie du niveau

Créer le sprite de marche du joueur	
Description	Créer le sprite de déplacement du joueur

Créer le sprite des leviers	
Description	Créer le sprite utilisé par les leviers

Menu principal	
En tant que	utilisateur
Je veux	accéder au menu principal lorsque je lance le jeu
Pour	pour jouer au jeu et le quitter
Effort	2
Description	Je veux accéder au menu principal pour ne pas directement être lancé dans le jeu et quitter celui-ci si nécessaire.

Menu Pause	
En tant que	utilisateur
Je veux	mettre le jeu en pause
Pour	y revenir plus tard ou le quitter
Effort	3
Description	Je veux pouvoir mettre le jeu en pause pour faire quelque chose d'autre et y revenir lorsque je le souhaite, je veux aussi pouvoir quitter le jeu depuis celui-ci.

Implémenter un menu principal d'accueil	
Description	Implémenter un menu principal qui comportera les boutons suivants : "Jouer" et "Quitter".

Implémenter la fonctionnalité du bouton "Jouer"	
Description	Lorsque le bouton "Jouer" est appuyé, le jeu doit charger le niveau, lançant ainsi le jeu.

Implémenter la fonction de pause du jeu	
Description	Lorsque le joueur appuie sur la touche "P", le jeu est mis en pause, les vecteurs de vitesse du joueur doivent rester les mêmes

Implémenter la fonctionnalité du bouton "Reprendre"	
Description	Lorsque le bouton "Reprendre" est appuyé, le jeu n'est plus en pause et le menu n'est plus affiché.

Implémenter la fonctionnalité du bouton "Quitter"	
Description	Lorsque le bouton "Quitter" est appuyé, le jeu doit se fermer.

Implémenter la fonctionnalité du bouton "Quitter"	
Description	Lorsque le bouton "Quitter" est appuyé, le jeu doit se fermer.

Implémenter le menu pause	
Description	Lorsque le jeu est mis en pause, un menu s'affiche avec les boutons "Reprendre" et "Quitter".