12/12/2013

Benoît Garçon & Benjamin Barbesange

BG Prod

DNanite

Cahier des charges

Sommaire

[But 2](#_Toc374627554)

[Principe 2](#_Toc374627555)

[Description 2](#_Toc374627556)

[Informations techniques 2](#_Toc374627557)

[Graphisme 2](#_Toc374627558)

[Améliorations 2](#_Toc374627559)

# But

[A COMPLETER]

# Principe

[A COMPLETER]

# Description

[A COMPLETER]

# Informations techniques

Le jeu est codé en C/C++. On utilisera la SDL 1.2 pour la gestion graphique avec peut-être une introduction de la bibliothèque OpenGL. Il se pourrait aussi que SQLite puisse être utilisé pour gérer les données du joueur.

# Graphisme

On va partir sur des images 2D avec effet 3D. Elles devront être au format PNG et supporter la transparence.

# Améliorations

[A COMPLETER]