

# Cahier des charges projet POO « Drop & Collect »

## Présentation du projet :

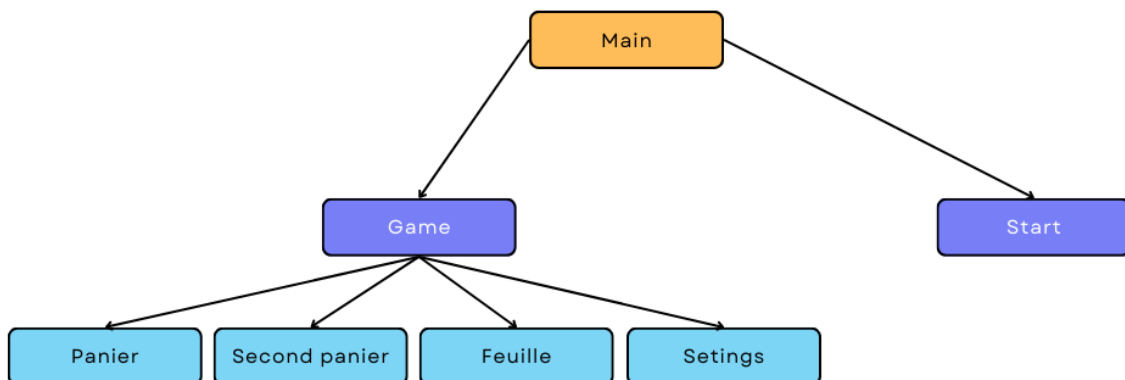
« Drop & Collect » est un jeu où le personnage peut se déplacer de droite à gauche avec un panier pour essayer de ramasser des feuilles qui tombent plus ou moins vite. Le personnage commence la partie en mode « easy » avec 25 points sur sa barre de vie, à chaque fois que le personnage attrape une feuille le personnage gagne 5 points et s'il rater il perd 5 points. L'objectif est d'avoir 50 points pour gagner la partie. Si le score du joueur arrive à 0 alors il a perdu la partie. Il existe un menu « option » qui permet de régler la difficulté du jeu. En mode normal le personnage part de 50 et doit atteindre 100 points et en mode « hard » il commence la partie avec 100 points et doit atteindre 200 points pour l'emporter.

## Cahier des charges :

Le projet doit contenir :

- Un menu principal permettant d'accéder au jeu et au menu des options
- Un menu d'option permettant de choisir la difficulté du jeu
- Une interface graphique
- Une partie jeu où les feuilles tombent aléatoirement à une vitesse aléatoire
- Des boutons permettant de naviguer entre les espaces

## Analyse fonctionnelle :



Main	Game	Start	Panier	Second panier	Feuille	Setings
Met en fonction les différentes parties composant le programme	Met en fonction les différentes parties composant le programme de la partie jeu	Initialise le programme. Gère la fin de partie, le rafraichissement et la mise à jour	Définit : La dimension, l'update des points, ajout de points, retrait de points, déplacement gauche et droite	Définit : La dimension, l'image, et les déplacement de gauche à droite	Définit : La dimension, l'image, le repositionnement la gravité	Définit : Le menu des options : réglage de la difficulté