**Cahier des charges projet POO « Drop & Collect »**

**Présentation du projet :**

« Drop & Collect » est un jeu ou 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 ratte 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 ou les feuilles tombent aléatoirement à une vitesse aléatoire
* Des boutons permettant de naviguer entre les espaces