INVENTAIRE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Numéro | FONCTIONNALITES A IMPLEMENTER | Statut |
|  | Configuration de l’inventaire extérieur**.**  **(Tout ce qui concerne les items que le personnage garde à l’extérieur. Par exemple, les armes avec lesquelles, il se défend sont mises dans cet inventaire). Le nombre est fixe et est limité à 8 places. 3 armes, 4 grenades maximum, et la capacité spéciale qui occupe 01 place.** |  |
|  | Configuration de l’inventaire sac-à-dos.  (**Tout ce qui concerne les items qui sont invisibles à l’utilisateur. Pour les voir, il devra utiliser la touche TABULATION). Le nombre de places n’est pas encore décidé.** |  |
|  | Configuration de la fonction **Ouvrir inventaire sac-à-dos**  **Avoir la possibilité d’ouvrir son inventaire avec la touche Tabulation** |  |
|  | Configuration de la fonction **Fermer inventaire sac-à-dos**  **Avoir la possibilité de fermer son inventaire avec la touche Tabulation** |  |
|  | Configuration de la fonction **Ramasser/ Ajouter item**  **Avoir la possibilité de ramasser un item. Cet item se retrouve automatiquement dans l’inventaire sac-à-dos. Tous les items ne peuvent pas être ramassés mais pourront être ajoutés à l’inventaire.** |  |
|  | Configuration de la fonction **Jeter item**  **Avoir la possibilité de jeter un item.** |  |
|  | Configuration de la fonction **Equiper/Utiliser item**  **Avoir la possibilité d’utiliser un item qui est dans son inventaire.** |  |
|  | Configuration de la fonction **Echanger item**  **Avoir la possibilité d’échanger un item avec un coéquipier. Le joueur pourra donner et recevoir un item. Cet item s’ajoutera automatiquement à son inventaire.** |  |

GESTION DU PERSONNAGE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FONCTIONNALITES A IMPLEMENTER |  |
|  | Ajout de la faim |  |
|  | Ajout de la soif |  |
|  | Ajout de la fatigue |  |
|  | Ajoute de l’adrénaline |  |

réanimation, reconstitution

CLASSES DE JEU (capacités)

BOUTIQUE (Kits de réparation et d’amélioration, bouclier)

REANIMATION

CONTROLES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FONCTIONNALITES A IMPLEMENTER |  |
|  | Configuration des touches de déplacement  **Touche Z pour avancer**  **Touche S pour reculer**  **Touche Q pour la gauche**  **Touche D pour la droite** | Fait |
|  | Implémentation de la vue FPS | Fait |
|  | Configuration de la fonction « Courir »  **Touche  SHIFT  du clavier** |  |
|  | Configuration des **fonctions de tir**.  **Clic gauche pour tirer**  **Clic droit pour viser.**  **Cela équivaut pour toutes les armes sauf mention du contraire.** |  |
|  | Configuration de la touche « Action »  **Touche F du clavier** |  |
|  | Configuration de la fonction de sélection / d’arme  **Touche « 1 » du clavier pour l’arme principale\_01**  **Touche « 2 » du clavier pour l’arme principale\_02**  **Touche «  3 » du clavier pour l’arme de poing** |  |
|  | Configuration de la fonction « Recharger l’arme »  **Touche « R » du clavier.** |  |
|  | Configuration de la fonction « Corps à Corps ».  **Touche « E » du clavier** |  |
|  | Configuration de la fonction « Roue de communications »  **Touche A du clavier** |  |
|  | Configuration de la fonction « Changer de touches »  **Avoir la possibilité de configurer les touches comme il le souhaite.** |  |
|  | Configuration de la fonction « S’accroupir »  **Touche C du clavier** |  |
|  | Configuration de la fonction « Sauter »  **Touche ESPACE du clavier** |  |  |
|  | Configuration de la fonction « Utiliser capacité spéciale »  Touche V du clavier |  |  |
|  | Configuration de la fonction « Annuler »  **Touche ESCAPE du clavier. Cette touche servira à revenir en arrière, à annuler une action uniquement dans les options du jeu. Si le joueur achète par mégarde un élément qu’il ne désirait pas à la boutique, appuyer sur la touche ESCAPE ne fera rien. Il devrait choisir l’action appropriée pour annuler. Mais si le joueur règle ses graphismes et doit revenir dans la partie, la touche lui servira.** |  |  |

ROUE DE COMMUNICATION

SYSTEME DE MONNAIE

TROPHES

INTERFACE UTILISATEUR

TEMPS CONTRE LA MONTRE

SITUATION PERTUBATRICE

CHOIX DURANT LA MISSION

PRISE DE CONTROLE