GRAVITY

# Description fonctionnelle

## Descriptif

Le but du jeu est d’occuper un maximum d’espace, de bloquer son adversaire et d’accumuler un maximum de point en faisant apparaître des « corps célestes » les plus gros possible sur le terrain de jeu, en sachant les règles énoncés dans la partie gameplay.

## Gameplay

Les règles sont les suivantes :

* Un joueur émet un corps céleste dans la direction et de la force qu’il souhaite.
* Plus un corps se déplace plus il grossit, arrivé à destination, il grossit également.
* Lorsqu’un corps rencontre un deuxième, le plus petit est absorbé par le plus gros.
* Les corps rebondissent sur le bord du terrain de jeu.
* Le principe de gravité s’applique : Plus un corps est gros, plus son attraction est importante mais moins sa vitesse est élevée.

## Critères de réussite/echec

2 possibilités :

1. Le jeu s’arrête au bout de x (paramétrable) corps envoyés par chaque joueur, le meilleur score remporte la partie.
2. Le jeu s’arrête lorsqu’un joueur se retrouve bloqué, c’est-à-dire qu’il ne peut plus tirer de corps sans qu’il soit absorbé.

Le choix numéro 2 semble meilleur mais plus complexe à mettre en place.

# Description technique

## Technologies utilisés

* HTML5/Canvas
* Javascript/JQuery

## Code overview