Analyse, conception, répartition, élaboration des spécifications (règle du jeu, maquette) : début du compte rendu

– *Maquettez votre jeu: listez, hiérarchisez les fonctionnalités du jeu. (Vous ne pourrez peut-être pas tout réaliser)*

– *Définissez les différents screens et leur enchainement*

– *Définissez les structures de données principales (tableau, classe, …) ex : REVOIR la fin du*

*td « monogame\_decouverte » et le lien suivant (création d’une classe Sprite)*

*http://sdz.tdct.org/sdz/le-developpement-de-jeux-video-avec-xna.html*

– *Répartissez-vous le travail de réalisation.*

Tantopie

RPG classique

* Evenements en fonction de la position du perso et de l’avancement du jeu (ne peut pas se produire 2 fois)
* Combats tour par tour, avec élément gameplay particulier
* Objets récupérables
* Interaction avec éléments du décor (tableau chat)
* Fonctionnalités cachées
* Mettre les certains objets au 1er plan

Ecran titre 🡪 écran noir avec dialogue 🡪 écran de jeu + combat (chambre, couloir, cours, combats) 🡪 écran de fin

Tableau ennemi  
 nom, sprite, stats

Tableau dialogue ?

Classes map

**NOTE : à chaque fois, rajouter les « .sf » de fren et du perso  
(Project1/content/anim/char/base\_model\_m ou /fren vers Project1/bin/Debug/net6.0/Content/anim/char/base\_model\_m ou /fren)**

* **Menu**
* **Evenements**
  + **Apparition ennemi**
* **Combats**
  + **Animation**
  + **Gameplay**
  + **Stats**
* **Dernière salle (couronnement)**