**Cahier des charges ISN - Screwed Project**

**Interface**

* de départ (choix entre “Jouer”, “Option” (possibilité ou pas d’enlever le son par exemple), puis après “Jouer” -> choix de difficulté de niveau)
* pendant le jeux (personnages, environnement, obstacles)
* game over

**Commande**

* avancer (>)
* pause (P)
* reculer (<)
* sauter (maj)
* attaque (espace)

**Personnage :**

* action/fonction
* intégrer à l’interface

**Scoring**

* game over (musique)
* evolution score (obtention certain score = pouvoir/attaque)

**Histoire**

Genre du jeu (Sci-Fi, fantastique…)

**Planning**

20/01 : Trouver le design pour l’interface

27/01 : Etablir le code pour l’interface

03/02 : Coder l’interface

24/02 : Avoir fini l’interface du jeu

03/03 : Avoir intégrer le personnage au jeu

10/03 : Coder les fonctions du personnage

24/03 : Coder les fonctions du personnage

31/03 :

21/04 :

28/04 :

05/05 :

12/05 :

19/05 :

26/05 :