

# REQUIREMENTS

## Contexte :

Nous avons choisi de modifier les règles du jeu, nous n'allons pas capturer des Pokémons mais des Minions. Voici un petit résumé afin que vous compreniez les listes de propriétés.

## Résumé :

*Joueur : c'est toi, le méchant*

*Personnage : les minions, avec un comportement imprévisible*

*Objets : des armes utilisées par les minions*

*But : Conquérir le monde ET devenir le plus méchant des méchants (étendre sa suprématie sur le monde)*

*Le joueur commence avec un niveau de méchanceté minimal. Il doit attraper un maximum de personnages et d'objets, pour faire augmenter son niveau.*

*Pour augmenter plus rapidement son niveau et / ou avoir plus de minions, le joueur devra combattre d'autres joueurs. Mais attention, si le joueur perd le combat il perdra des minions.*

## Liste des propriétés fonctionnelles :

- Création des joueurs
- Faire évoluer son joueur → avoir des niveaux
- Faire évoluer les minions
- Collectionner les minions
- Avoir différents types de minions
- Pouvoir déplacer le joueur sur une « carte »
- Faire des zooms
- Changer le point de vue sur la carte
- Représenter un certain nombre d'endroits (créer des places)
- Insérer des objets dans le jeu
- Interaction joueur / objet (le joueur peut attraper l'objet)
- Interaction joueur / joueur

## Liste des propriétés non fonctionnelles :

- Utilisation des touches du clavier pour le déplacement
- Carte → Matrice (2D)
- Joueur (équivalent interface en Java) : nom, niveau, âge ...
- Minion (équivalent interface en Java)