**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 : les potions qui peuvent agir sur le joueur ou sur 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 minions 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 ou trouver des objets. Mais attention, si le joueur perd le combat il perdra des minions. Si un minion atteint un niveau de connerie de 0% il s’enfuit, le joueur perd alors un personnage ;*

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)