

# Cahier des charges

## Snake

Danyil Garabajju

Evan Heindryckx

Afin d'avoir une idée du travail à faire, nous avons établi un cahier des charges. Nous avons décidé d'ajouter la règle bonus des obstacles.

### Cahier des charges :

-Faire une **fenêtre** avec un fond vert et des bordures noires qui feront la délimitation du tableau, de la bonne taille qui respectera la dimension imposée de 40 lignes par 60 colonnes.

-Faire un **cube** qui se déplace sans cesse qui peut être contrôlé par les flèches.

-Ajouter la **queue**.

-Créer un système qui détecte la **collision avec la queue et les murs** qui déclencherait un game over.

-Ajouter les **pastilles**.

-Créer un système qui ferait **augmenter la taille de la queue** lorsqu'on mange une pastille.

-Faire en sorte que les pastilles disparaissent au contact et rapparaissent dans une autre case libre.

-Ajouter un **score**.

-Créer une condition de **victoire** (le score est égal au score maximum atteignable) et faire en sorte qu'elle arrête le jeu de façon que le joueur comprend qu'il a gagné.

-Ajouter les **obstacles**.

Nous avons aussi pensé à faire un **menu**, qui servirait à choisir la variante (classique ou avec obstacles), mais aussi la taille du terrain.