

Cahier des charges – Meteor Defender

1. Liens

https://github.com/Fer0x356/Binoumar_Godimus_Zavodszki_projet

2. But du jeu

Meteor Defender est un Shoot 'Em Up inspiré de Space Invaders. On incarne un vaisseau spatial au centre de l'écran, qui doit survivre à des vagues de météores fonçant sur lui.

Objectif :

- Détruire le maximum de météores.
 - Éviter de prendre des dégâts.
 - Obtenir le score le plus élevé possible avant de perdre toutes ses vies.
-

3. Gameplay

3.1 Contrôles

- **Tir** : barre espace ou clic gauche.
- **Pause/Menu** : touche Échap.
- **Viser** : souris. gyrosphère

3.2 Mécaniques principales

- Le vaisseau ne peut pas se déplacer.
- Le vaisseau tire dans la direction de la souris.
- Les météores arrivent de tous les côtés de l'écran.

- Si un météore touche le vaisseau → perte d'une vie.

3.3 Système de score

- +10 points par météore détruit.
- Score affiché en haut à gauche de l'écran.

3.4 Vies & Game Over

- Le joueur dispose de 3 vies au départ.
 - Quand toutes les vies sont perdues → écran de Game Over avec score final et option "Rejouer / Quitter".
-

4. Progression & Difficulté

- Le taux d'apparition des météores augmente au fur et à mesure que le jeu avance.
-

5. Éléments graphiques

- **Vaisseau du joueur** : sprite simple.
 - **Météores** : Tous la même taille, ils tournent sur eux même et ont éventuellement une trainée
 - **Projectiles** : simples lasers lumineux.
 - **Fond d'écran** : un bon gros black screen.
 - **Interface HUD** : score, vies.
-

6. Interface

- **Écran titre :**
 - Jouer
 - Quitter
 - **Écran Game Over :** score final, bouton rejouer, bouton quitter.
-

7. Évolutions possibles

- Power-ups (tir multiple, bouclier, ralentissement du temps).
- Boss météores géants.
- Météorites variables
- Modes de jeu (survie infinie, campagne à niveaux).