

Design des interface

1) Menu principale :

Le menu principale aura 3 bouton menant a d'autre fenêtre telle que :

I/ Play

page avec 3 rectangle qui seront vides ou remplie selon le nombre de sauvegarde présentes ou non. Une fois l'emplacement sélectionner si une sauvegarde existe déjà une autre fenêtre apparaîtra pour demander si il veut charger cet sauvegarde ou l'écraser en créant une autre partie. Les sauvegardes existantes afficheront l'avancer de la partie.

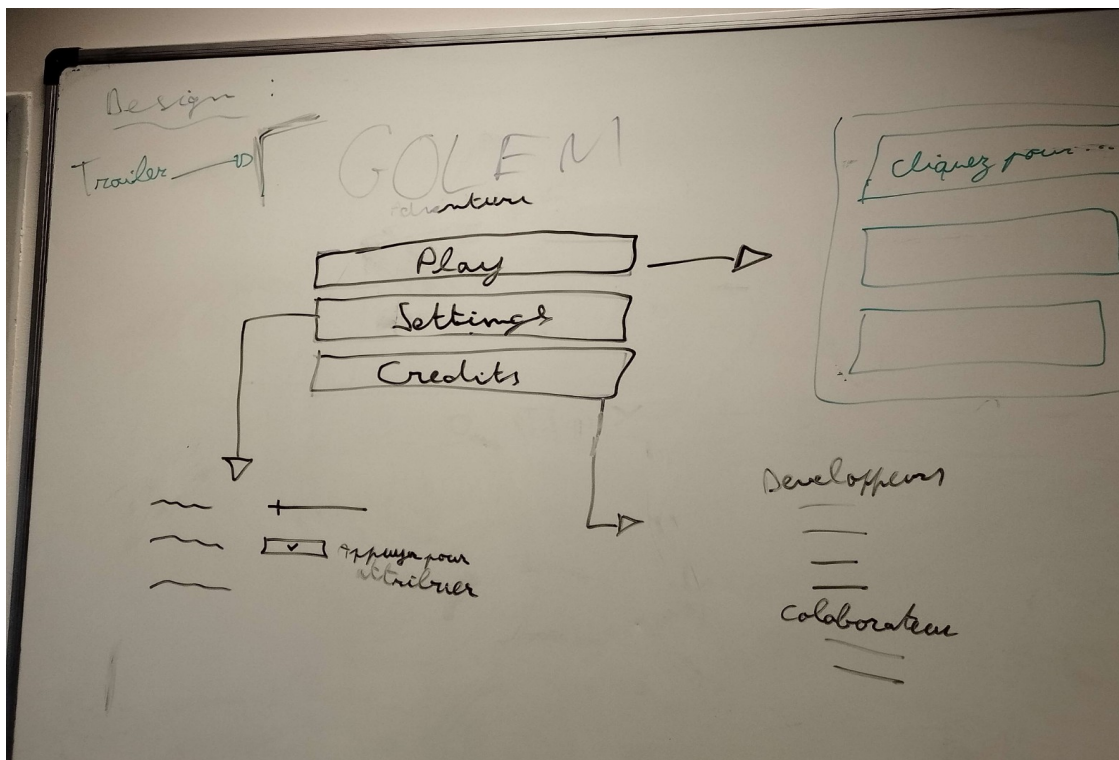
II/ Settings

Cet fenêtre auras divers boutons ou autre pour gérer les options du jeux telles que le sont et les touches la description des touches seront afficher a gauche.

III/ Credits

Page présentant les personnes ayant participer au projets, telles que les designer, les développeurs etc...

le fond de la page sera une vidéo de gameplay en jeux pour avoir un rendu dynamique, et le Logo/titre du jeux seras afficher en haut de la page.



2) Open world :

L'affichage en jeux dans l'open worlds se fera de base avec notre personnage sur la zone, en haut a gauche se trouve l'équipe actuel de notre personnage et nos compagnons en plus petit en dessous, leur bar de PV et de MP seront afficher en même temps. En bas a droite ce trouve 2 petits onglets représentant séparément l'équipement et l'inventaire.

I/ Menu Pause :

Sur ce menu est afficher la carte de toutes la zone/biome actuel avec en surbrillance la case ou l'on se trouve, il y aura aussi 4 bouton en dessous de la carte le bouton Sauvegarder et quitter pour sauvegarder la partie actuel et quitter le jeu si besoin se trouverons en dessous a gauche. Les boutons settings et retour pour accéder aux paramètres et sortir du menu pause pour revenir aux jeux seront en dessous a droite.

II/ Inventaire :

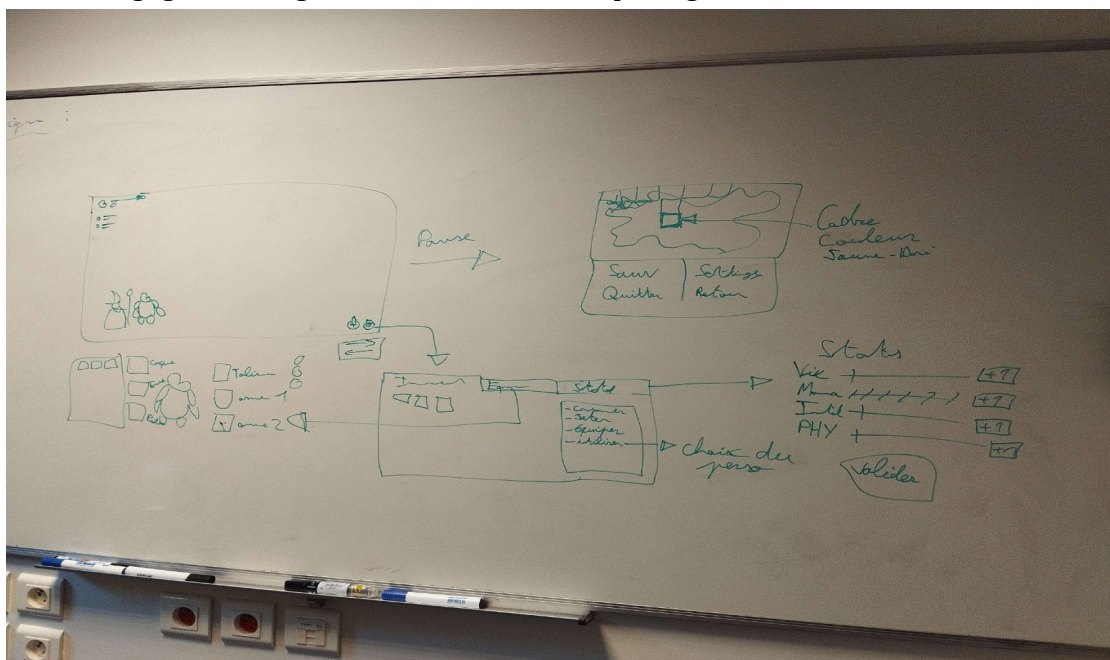
Ce menu s'affichera par dessus la fenêtre de base on y retrouvera la liste de tout les objet posséder avec une case sur la droite avec la description de l'objet sélectionner ou l'on pourra choisir de l'utiliser, jeter ou non. On pourra accéder aux menu équipement et stat avec tab les onglets seront afficher a coter de celui de l'inventaire.

III/ équipement :

On y trouveras l'équipement utilisable sur les personnages, sur la gauche de cet fenêtre notre personnage avec 6 case autours de lui représentant les cases d'équipement ou l'équiper avec la descriptions des stats donner par l'équipement. Si une case d'équipements est sélectionner sea afficher la liste d'équipement posséder pouvant être placer a cet emplacement.

IV/ Stats/Skills :

Cet fenêtre affichera les stats du personnage sélectionner par le joueur et c'est sur cet page que le joueur pourra sélectionner la ou il veut utiliser ces points de compétence gagner en augmentant de niveaux ce qui augmentera la stat sélectionner



3) Combat :

L'affichage du combat se fera avec l'équipe du joueur sur le coté gauche de l'écran et les ennemis sur le coté droit de l'écran quand le tour du joueur arrive, un petit menu s'affichera en bas avec les boutons ATQ qui permettra au joueur de sélectionner son attaque et OBJ qui permettra au joueur de sélectionner un objet a utilisé

