

# Design des interfaces

## 1) Menu principal :

Le menu principal aura 3 boutons menant à d'autres fenêtres, telles que :

### I/ Play

Il s'agit d'une page avec 3 rectangles qui seront vides ou remplis selon la présence des sauvegardes. Une fois l'emplacement sélectionné, si une sauvegarde existe déjà une autre fenêtre apparaîtra pour demander si le joueur veut charger cette sauvegarde ou l'écraser en créant une autre partie. Les sauvegardes existantes afficheront l'avancée de la partie.

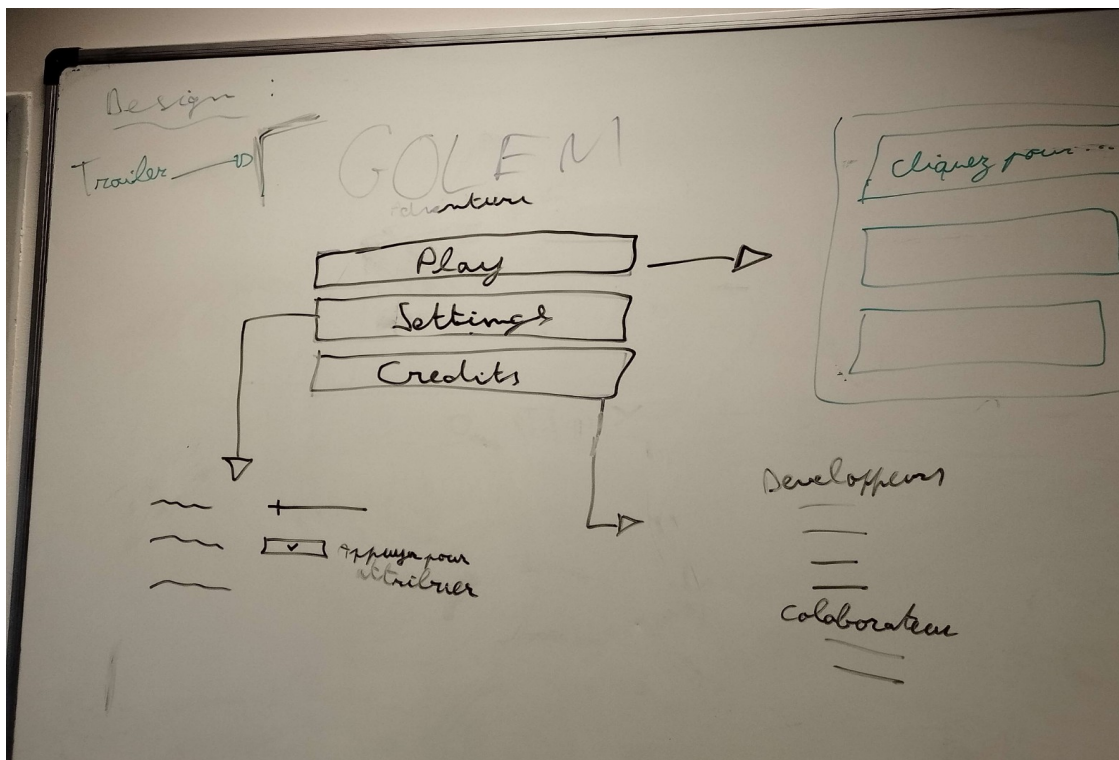
### II/ Settings

Cette fenêtre aura divers boutons et autres interactions pour gérer les options du jeu telles que le son et les touches. La description des touches sera affichée à gauche.

### III/ Credits

Ceci est la page présentant les personnes ayant participé au projet, telles que les designer, les développeurs, etc...

Le fond de la page sera une vidéo du gameplay en jeu pour avoir un rendu dynamique. Le logo et titre du jeu seront affichés en haut de la page.



## 2) Open world :

L'affichage en jeu en open world se fera de base avec notre personnage sur la zone, en haut à gauche se trouve l'équipe actuelle de notre personnage et nos compagnons en plus petit en-dessous, leurs barres de PV et celles de MP seront affichées en même temps. En bas à droite se trouvent 2 petits onglets représentant séparément l'équipement et l'inventaire.

### I/ Menu Pause :

Sur ce menu est affichée la carte de toute la zone et les biomes actuels avec en surbrillance la case où l'on se trouve, il y aura aussi 4 boutons en-dessous de la carte : le bouton 'Sauvegarder' et 'Quitter' pour sauvegarder la partie actuel et quitter le jeu si besoin se trouveront en-dessous à gauche ; les boutons 'Settings' et 'Retour' pour accéder aux paramètres et sortir du menu pause pour revenir aux jeux seront en-dessous à droite.

### II/ Inventaire :

Ce menu s'affichera par-dessus la fenêtre du jeu. On y retrouvera la liste de tous les objets possédés avec une case sur la droite contenant la description de l'objet sélectionné où l'on pourra choisir de l'utiliser, le jeter ou ne rien faire. On pourra accéder aux menus 'Équipement' et 'Statistiques' avec la touche Tab. Les onglets seront affichés à côté de celui de l'inventaire.

### III/ Équipement :

On y trouvera l'équipement utilisable sur les personnages sur la gauche de cette fenêtre, notre personnage avec 6 cases autour de lui représentant les cases d'équipement où l'équiper avec la description des statistiques données par l'équipement. Si une case d'équipement est sélectionnée, elle affichera la liste de l'équipement possédé pouvant être porté à cet emplacement.

### IV/ Statistiques/Skills :

Cette fenêtre affichera les statistiques du personnage sélectionné par le joueur, et c'est sur cette page que le joueur pourra sélectionner là où il veut utiliser ses points de compétence gagnés en augmentant de niveau, ce qui augmentera l'aptitude sélectionnée.

