# Escape IR

## Documentation Développeur

Cette documentation a pour but de présenter l'ensemble du projet, en développant notamment la partie conception. Ainsi, nous commencerons par présenter le besoin initial, ainsi que le cahier des charges associés avant de rentrer dans le vif du sujet, qui représente le scénario de cette évasion. En effet, envoyé par l'infame commandant Sirud en mission suicide sur Jupiter, nous avons été capturés pendant 5 semaines sur la planète Jupiter. C'est l'horrible et sinistre compte. Xaroff, qui dispose ni plus ni moins qu'une immense float de Mune, qui nous a détenu pendant tout ce temps. Pour échapper à ce piège, nous avons ruser, coder, et architecturer un Shoot'em Up spatiale représentant notre fuite pour revenir chez nous.

**Plan :**

#### I°) Besoin et cahier des charges

#### II°) Scénario

#### III°) Conditions de développement

#### IV°) Architecture

#### V°) Problèmes rencontrés

#### VI°) Possibilités d'améliorations

Dans un Univers lointain, ou lignes de code rime avec nuit blanche, deux jeunes étudiants