**Analyse des besoins de l’interface**

**MENUS :**

Un menu principal qui contiendra des boutons qui font changer d’un menu a l’autre, un bouton qui permet de commencer une nouvelle partie, un qui permet de changer les options du jeu et un qui permet de quitter le programme.

Menu principal :

* Label « [Game Name Here] ».
* Bouton « New Game » : Permet de commencer une nouvelle partie, mène ,a un nouveau menu.
* Bouton « Settings » : Permet de changer les options du jeu, mène à un nouveau menu.
* Bouton « Quit Game » : Permet de quitter le programme.

Menu « New Game » :

* Label « New Game ».
* Label « Choose Difficulty ».
* Boutons « Easy / Medium / Hard» : Permet de changer la difficulté du jeu.
* Bouton « Back ».

Menu « Settings » :

* Label « Settings ».
* Slider : Changer de résolution.
* Slider « Volume »: Permet de modifier le volume.
* Bouton « Controls» : Permet de voir et changer les contrôles du jeu, mène à un nouveau menu.
* Bouton « Back ».

Menu « Keys » :

* Label « Keys».
* Labels & boutons des contrôles : Permettent de changer les contrôles du jeu :
* Mouvement (Haut, Bas, Droite, Gauche, S’accroupir, Sauter).
* Actions (Utiliser, Tirer/Lancer, Ramasser objet, Déposer objet).
* Options (FPS, Menu, Point de vue).
* Bouton « Save Controls » : Permet de sauvegarder la configuration des touches.
* Bouton « Back ».

**INTERFACE IN-GAME :**

Durant le gameplay, on a l’affichage de l’inventaire du joueur, détails de l’objet en main; nombre de balles, projectiles, etc. L’affichage du menu Pause. Optionnel : afficher le nombre d’images par seconde.

Menu Pause :

* Fond (Overlay).
* Label « Pause ».
* Bouton « Resume » : Permet de continuer la partie.
* Slider « Volume » : Permet de changer le volume du jeu.
* Bouton « Main Menu » : Permet de terminer la partie et retourner au menu principal.
* Bouton « Quit Game » : Permet de terminer la partie et fermer le programme.

Inventaire :

* Boutons des objets dans l’inventaire qui pourront être encadrés lorsqu’ils sont selectionnés.
* Labels titre et description des objets.
* Boutons « Use, Equip, Drop ».

HUD :

* Labels : Indique le nombre de balles, projectiles, etc que le joueur.
* CrossHair.