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.

Menu « Settings » :

* Label « Settings ».
* Slider : Changer de résolution.
* Slider « Volume »: Permet de modifier le volume.

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:

HUD :