**Analyse du projet**

**Analyse du menu :**

**Liste des composantes du menu principal**

* Bouton Nouvelle partie
* Bouton Quitter

**Liste des composantes du menu nouvelle partie.**

* LabelLeftRight pour changer les maps
* LabelLeftRight pour changer le nombre d’équipes
* LabelLeftRight pour changer le nombre de joueurs
* Bouton Démarrer partie
* Bouton Retour
* Label de description de la map sélectionnée

**Fonctionnalités du menu principal**

**Bouton Nouvelle partie :** Il transfert le joueur dans le menu Nouvelle partie.

**Bouton Quitter :** Quitte le jeu.

**Fonctionnalités du menu Nouvelle partie**

**LabelLeftRight**: Ensemble de contrôles (bouton droite/gauche et label) permettant de modifier le contenu du label.

**LabelLeftRight pour changer les maps :** Défilement de la liste de maps.

**LabelLeftRight pour changer le nombre d’équipes :** Défilement du nombre d’équipes avec un minimum de 2.

**LabelLeftRight pour changer le nombre de joueurs :** Défilement du nombre de joueurs par équipe avec un minimum de 4.

**Bouton Démarrer partie :** Bouton permettant de démarrer une partie avec les paramètres voulus.

**Bouton Retour :** Bouton permettant de retourner au menu principal.

**Label description de map :** Label qui contient une description de la map (vent, mines gravité…).

**Analyse du jeu :**

* **map**
* **équipes**

**MAP**

**Liste des composantes de la map :**

* **Boussole**
* **Vent**
* **Gravité**
* **Terrain destructible**
* **Arrière-plan**
* **limites**

**Fonctionnalité de la map :**

**Boussole :** Indique la force et la direction du vent.

**Vent et gravité :** Altère le mouvement d’un objet dans la map selon une force et une direction unique à la map.

**Terrain destructible :** La texture en avant-plan peut être modifiée par des explosions.

**Arrière-plan :** Image en fond de la map non modifiable.

**Limites :** Lorsqu’un projectile sort vers la droite, la gauche ou le bas de la map, il est détruit sinon, il continu sa trajectoire.

**ÉQUIPE (l’équipe contient des personnages selon ce que l’utilisateur à mis en paramètre dans le menu nouvelle partie)**

**Liste des composantes des personnages**

* **Barre de vie**
* **Outils et munition**
* **Animation arrivée/départ**
* **Animation de déplacement**
* **Animation de tir**
* **Collisions**
* **Position**

**Fonctionnalité des personnages**

**Barre de vie :** Affiche le pourcentage de vie restante d’un joueur. Elle diminue quand le joueur prend des dommages.

**Liste des outils :**

**Outil :**

-Grenade

-Missile

-Jet Pack

-Mêlée

**Map :**

-Pack de Premier Soins

-Munitions

- Mines

**Fonctionnalité des outils :**

**Outil/Grenade :** lance un projectile selon une force et direction, et rebondit sur le décor jusqu’à explosion

**Outil/Missile :** Envoie un projectile explosif selon une force et une direction

L’explosion détruit la map dans le rayon d’explosion et cause des dommages aux joueurs selon leur proximité.

**Outil/JetPack :** Réacteur dorsal permettant de « Voler », limité par du carburant

**Outil/Mêlée :** Arme de mêlée à dégât fixe

**Map/Pack Premier Soins :** Tombe sur la map, soigne un personnage, selon 25% des HP actuels

**Map/Mine :** Tombe sur la map, explose lorsqu’un joueur marche dessus, inflige des dégats selon la distance de l’épicentre

**Map/Munitions :** Tombe sur la map, remplis les munitions (Grenades et Missiles) du personnage

**Animations :** Animation lors du début de la partie où les joueur tombent de façon random en parachute, Animation de déplacement pour les mouvements en course, en jetpack, en saut, Animation lors que le joueur attaque.

**Collision :** Le joueur ne peut pas entrer dans les pixels non-transparente de l’avant plan, il ne peut pas sortir de la map par la droite ni la gauche. Collision avec les projectiles.

**Position :** Position du personnage dans la map selon les mouvements qu’il fait.