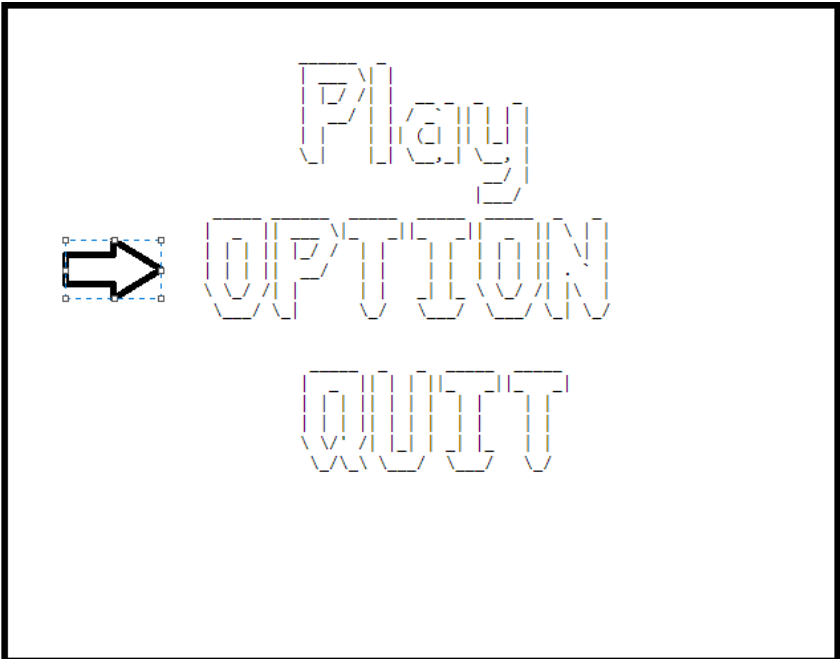
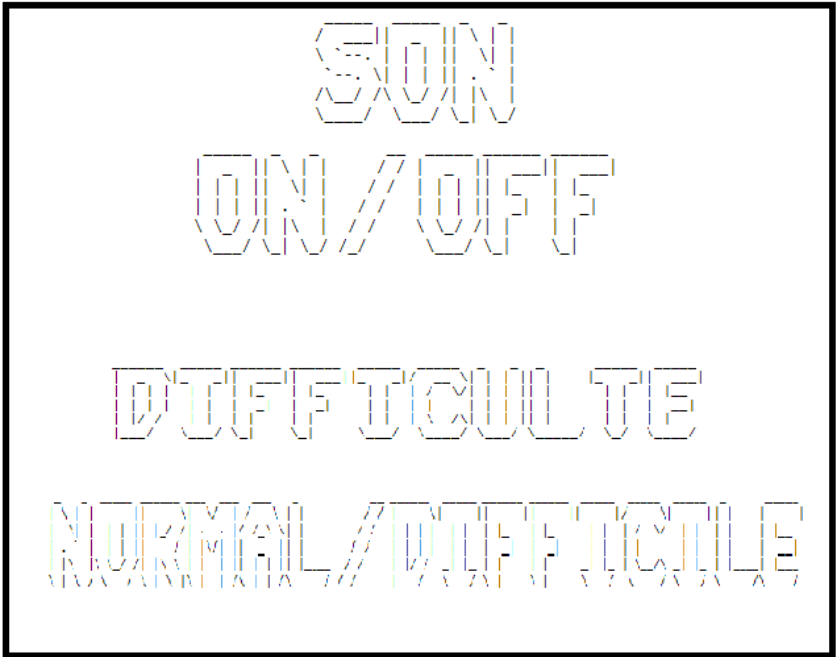


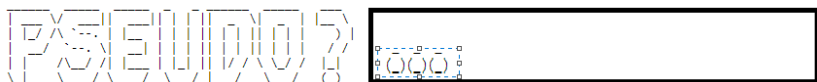
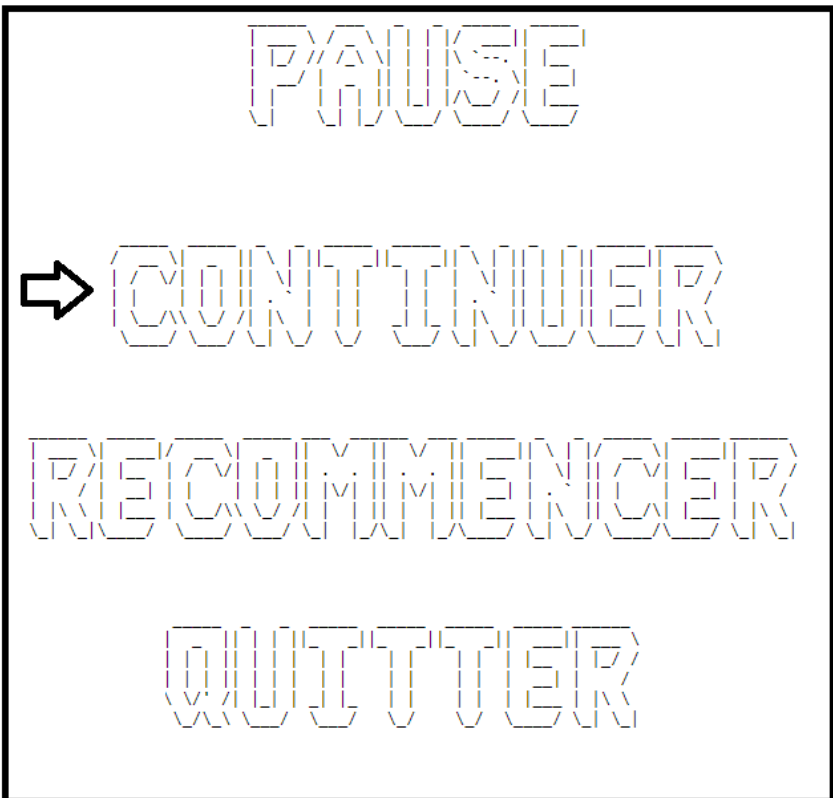
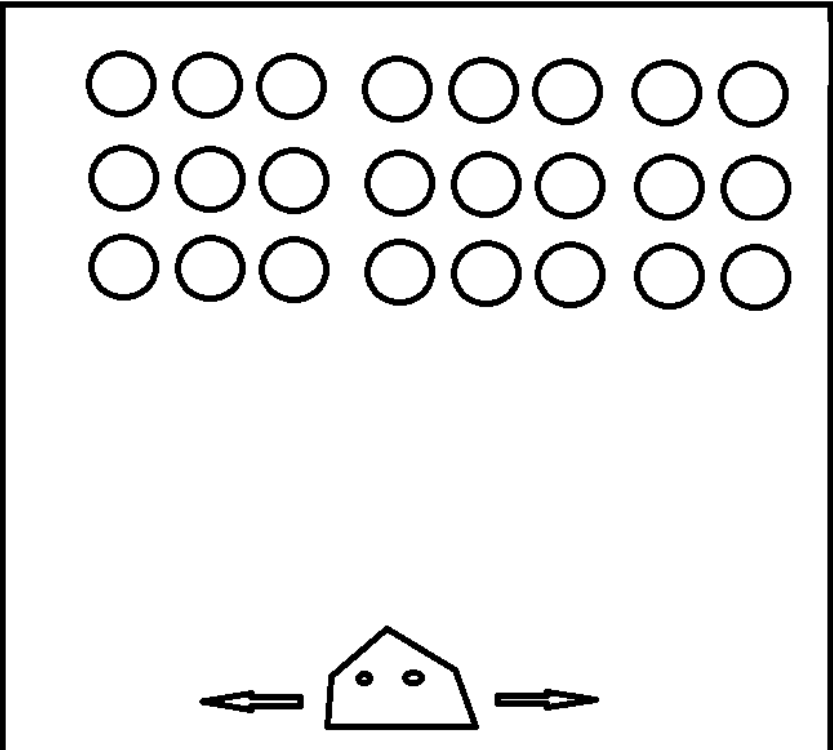
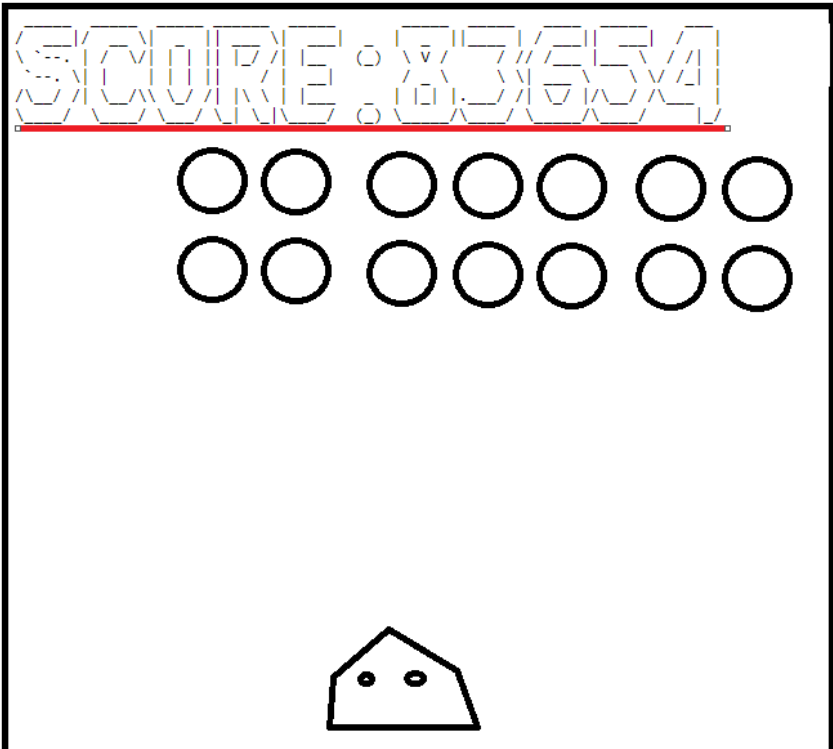
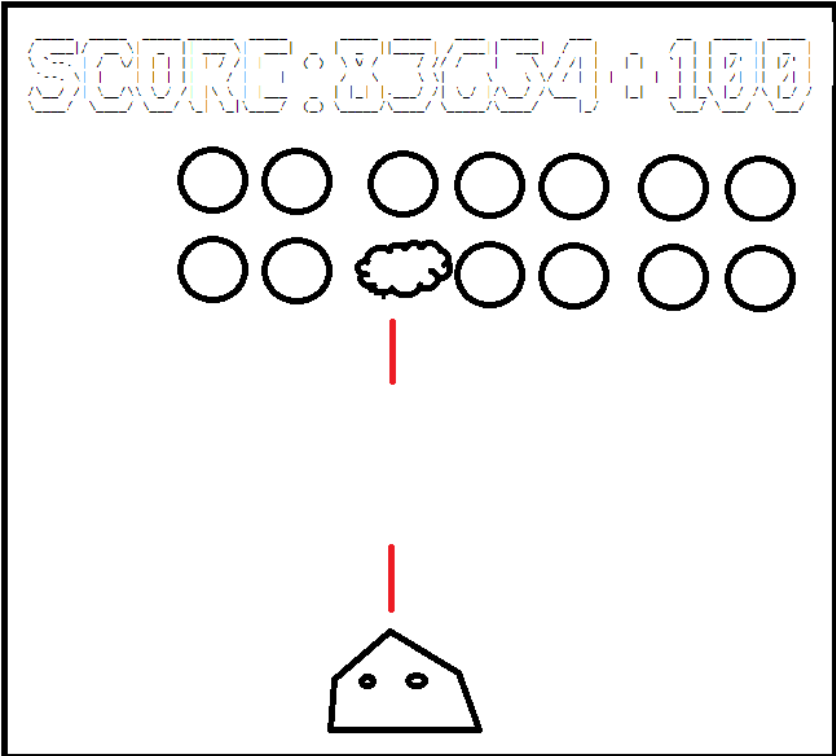
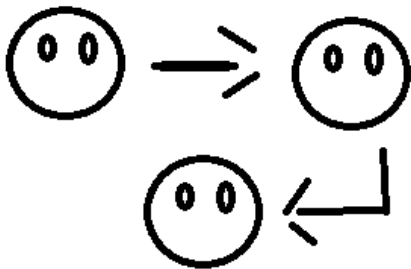
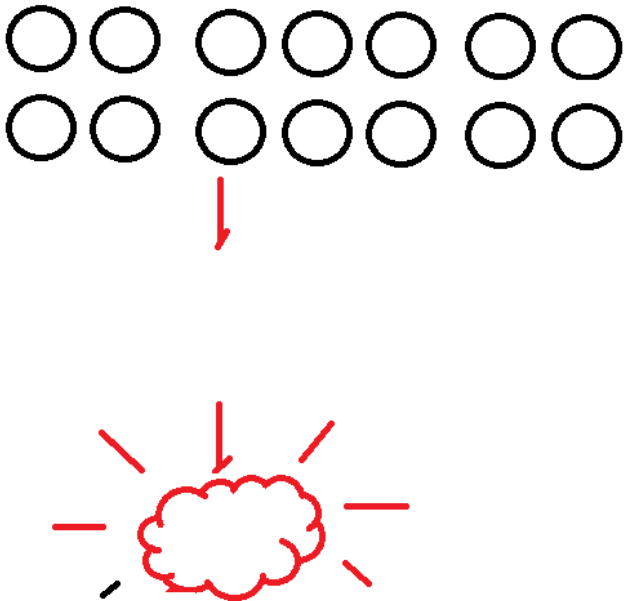
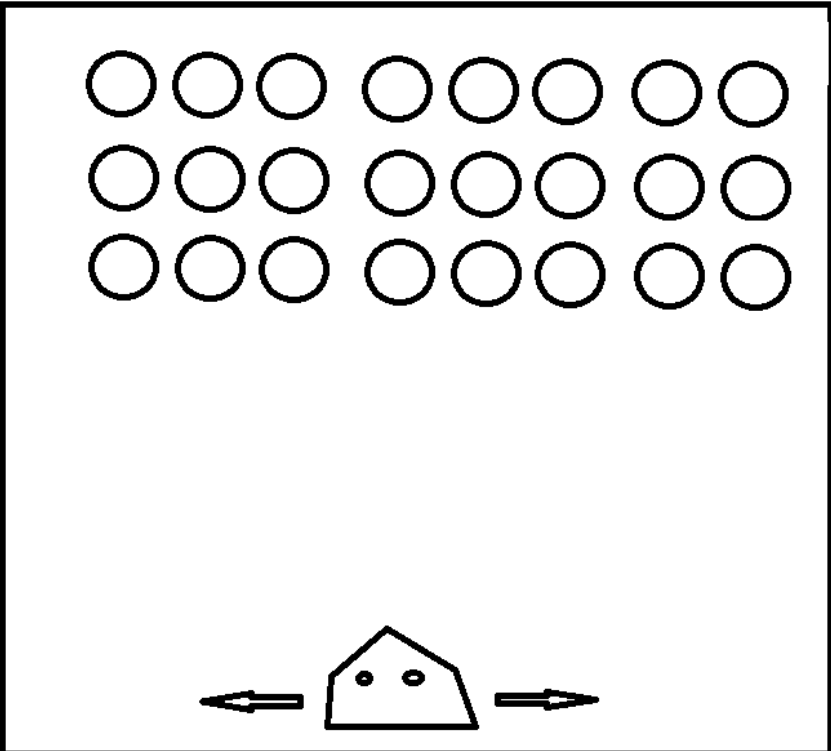


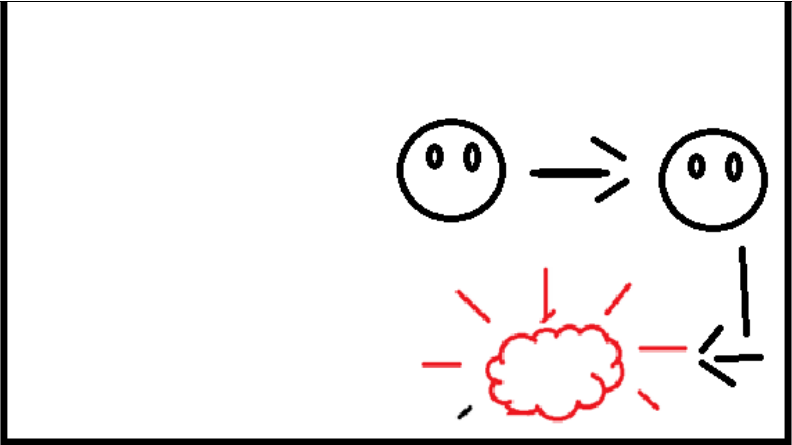
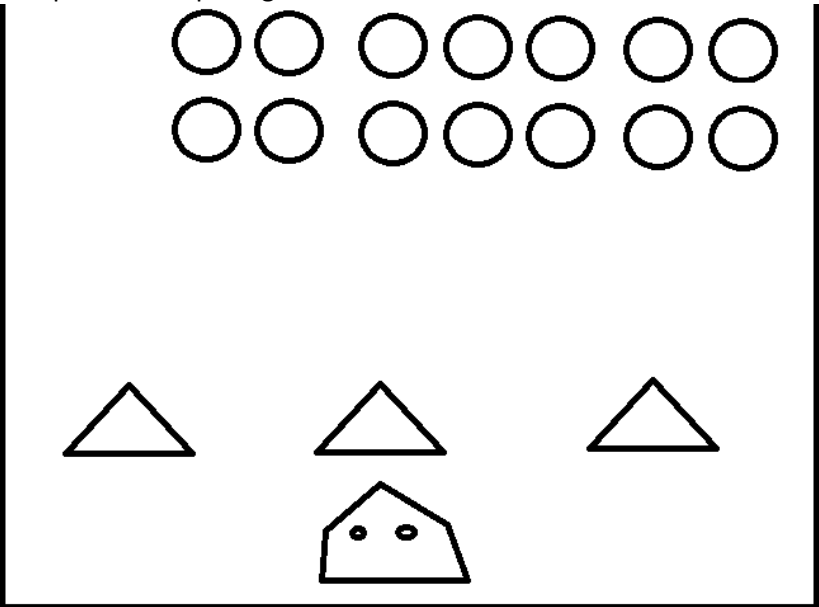
Déplacement dans les menus	<p>En tant que joueur Je veux pouvoir me déplacer dans les menus grâce aux flèches haut/bas Pour choisir un menu facilement</p> 
Menu option	<p>En tant que joueur Je veux pouvoir entrer dans le menu option Pour changer le niveau du son et de la difficulté</p> 

Menu quitter	<p>En tant que joueur Je veux avoir un bouton quitter Pour quitter l'application depuis le menu principal</p> 
Menu Jouer	<p>En tant que joueur Je veux avoir un bouton « jouer » Pour pouvoir lancer une partie</p> 
Pseudo en jeu	<p>En tant que joueur Je veux pouvoir entrer mon pseudo Pour qu'il soit affiché durant la partie</p> 
Mode pause	<p>En tant que joueur Je veux pouvoir mettre mon jeu en pause Pour aller prendre un café si l'envie m'y prend</p> 

<p>Contrôler le vaisseau</p>	<p>En tant que joueur Je veux pouvoir déplacer mon vaisseau à gauche et à droite avec les flèches Pour pouvoir jouer à une main</p> 
<p>Score</p>	<p>En tant que joueur Je veux que le score soit affiché Pour tout le temps connaître mon score</p> 

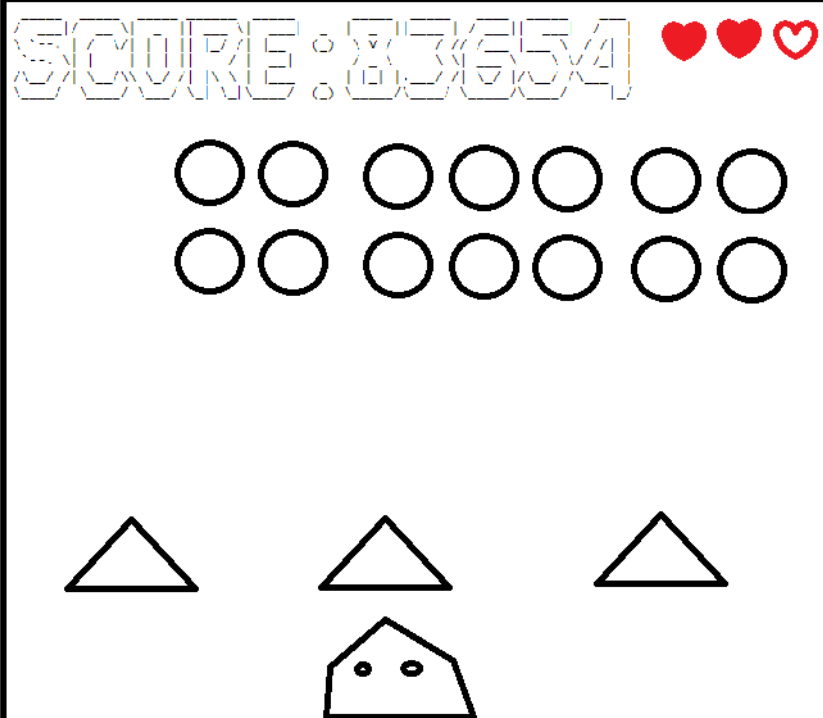
<p>Alien</p>	<p>En tant que joueur Je veux que quand je tire sur un alien, il disparait et me donne des points</p> 
<p>Déplacement aliens</p>	<p>En tant que joueur Je veux que les aliens se déplacent de gauche à droite et dès qu'ils touchent un mur, ils font demi-tour et se rapprochent du joueur</p> 
<p>Alien</p>	<p>En tant que joueur Si un alien me tire dessus je veux avoir perdu</p>

	
En jeu	<p>En tant que joueur Je veux pouvoir rester appuyé sur les flèches Pour pouvoir me déplacer en continu</p> 
En Jeu	<p>En tant que joueur Si un alien me touche, je veux avoir perdu</p>

	 <p>The diagram shows two circular characters with two eyes each. An arrow points from the left character to the right character. Below the right character, a red explosion cloud is shown with several red lines radiating outwards, indicating a collision or attack effect.</p>
En jeu	<p>En tant que joueur Je souhaiterai avoir des boucliers Pour pouvoir me protéger</p>  <p>The diagram shows two rows of circles representing shields. The top row has seven circles, and the bottom row has seven circles. Below the shields, there are three triangles representing trees and a house with two eyes representing the player's base.</p>
Défaite	<p>En tant que joueur Quand j'ai perdu, mon score s'affiche avec mon pseudo Pour savoir le score que j'ai fait</p>

DEFATTE  
TURE  
SCORE: 547

En tant que joueur  
Je veux avoir un compteur de vie (3)  
Pour savoir combien de vie il me reste



En jeu

## Story: Menu principal

### Description

En tant que joueur

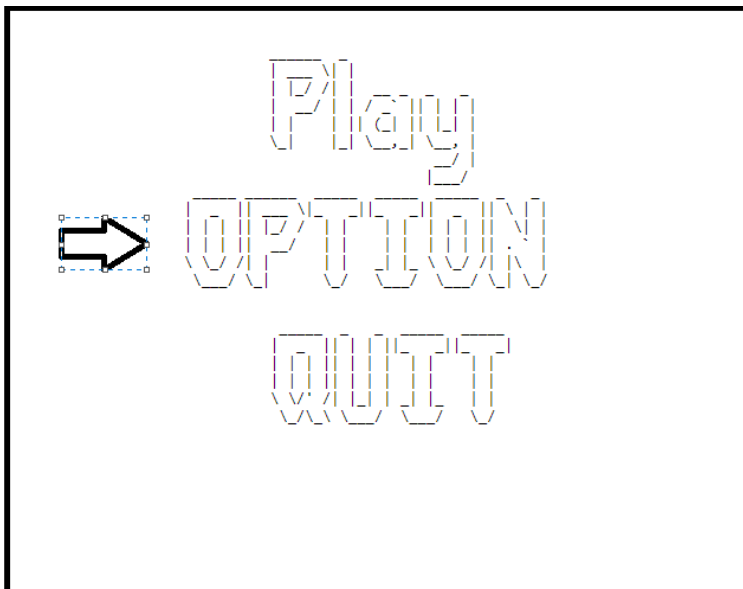
Je veux que le jeu me présente un menu général

Pour pouvoir choisir ma prochaine action

### Tests d'acceptance

- Quand je lance le programme SpicyNvader.exe, le menu général s'affiche (voir maquette)
- Les textes sont en ASCII art
- Dans le menu, quand je tape ↑ , la flèche de sélection monte d'une ligne
- Dans le menu, quand je tape ↓ , la flèche de sélection descend d'une ligne
- Dans le menu avec la flèche sélection tout en haut, quand je tape ↑ , elle ne bouge pas
- Dans le menu avec la flèche de sélection tout en bas, quand je tape ↓ , elle ne bouge pas
- Dans le menu avec la touche entrer, je peux accéder à la page souhaitée
- Un bouton « Jouer » pour lancer la partie
- Un bouton « Quitter » pour fermer le jeu

### Maquette



## Story : Menu Option

### Description

En tant que joueur

Je veux pouvoir entrer dans le menu des options

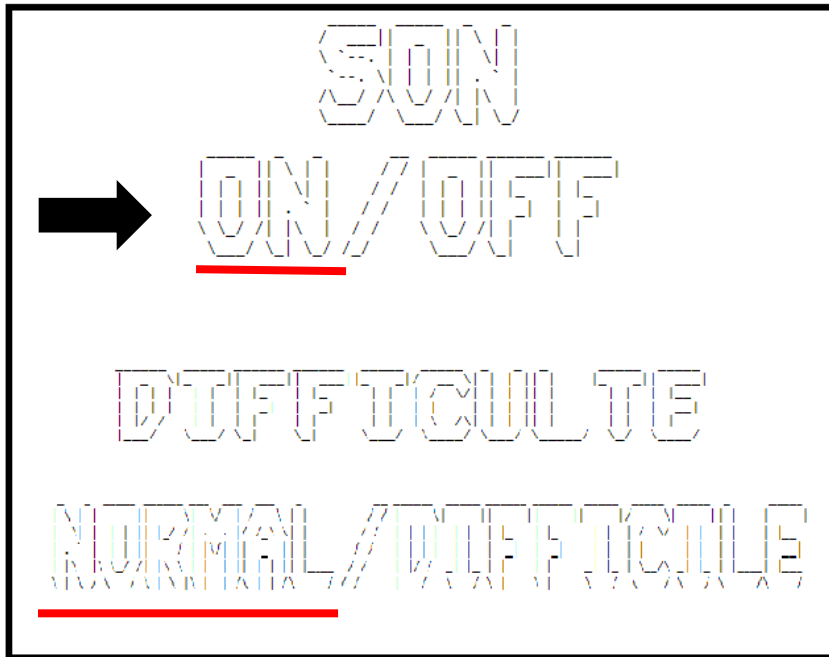
Pour pouvoir changer le niveau du son et de la difficulté



### Tests d'acceptance

- Quand j'appuie sur la touche « Entrer » depuis le menu principal et que je sélectionne « Option », le menu s'affiche
- Dans le menu, quand je tape ↑ , la flèche de sélection monte d'une ligne
- Dans le menu, quand je tape ↓ , la flèche de sélection descend d'une ligne
- Dans le menu avec la flèche de sélection tout en haut, quand je tape ↑ , elle ne bouge pas
- Dans le menu avec la flèche de sélection tout en bas, quand je tape ↓ , elle ne bouge pas
- Quand j'appuie sur Entrer sur une option, l'option change

### Maquette



### Story : Lancement du jeu

#### Description

En tant que joueur

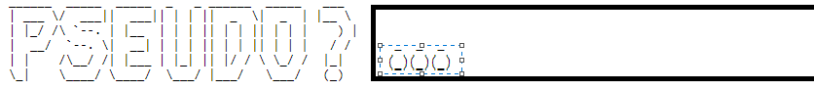
Lorsque je lance une partie je veux pouvoir entrer mon pseudo

Pour qu'il soit affiché à la fin de la partie avec mon score

### Tests d'acceptance

- Les textes sont en ASCII art
- Le joueur ne peut entrer que 14 caractères
- Le joueur ne peut entrer uniquement des chiffres, des lettres et des « \_ »
- Le joueur peut appuyer sur « Entrer » pour valider son pseudo

## Maquette



## Story : Menu Pause

### Description

En tant que joueur

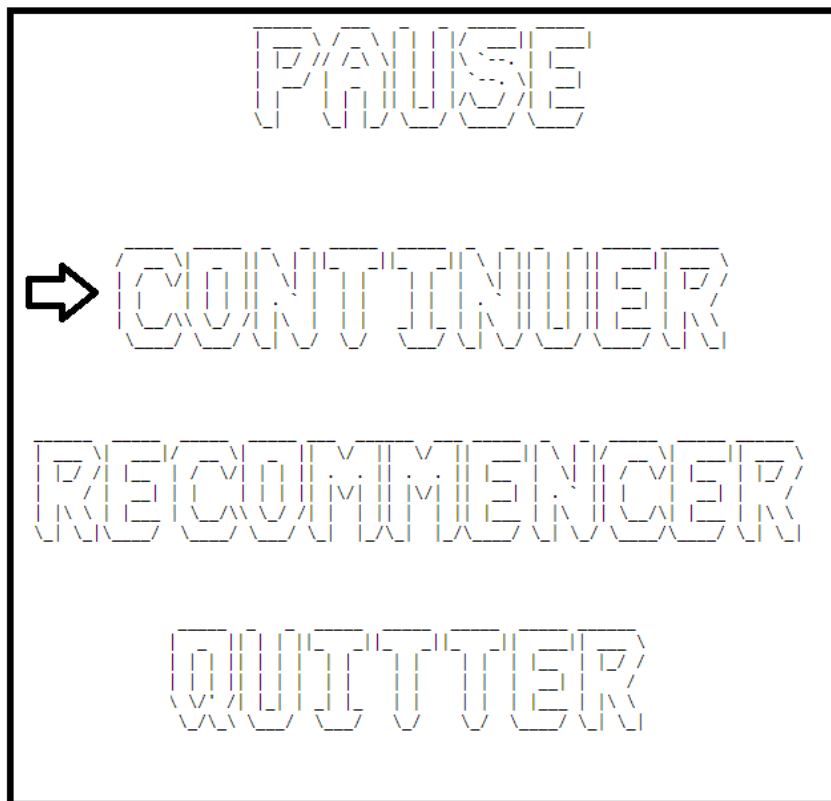
Je veux pouvoir mettre mon jeu en pause

Pour pouvoir aller chercher un café si l'envie m'y prends

### Tests d'acceptance

- Pendant le jeu, en appuyant sur « Echap » on arrive sur le menu pause (voir maquette)
- Les textes sont en ASCII art
- Dans le menu, quand je tape ↑ , la flèche de sélection monte d'une ligne
- Dans le menu, quand je tape ↓ , la flèche de sélection descend d'une ligne
- Dans le menu avec la flèche sélection tout en haut, quand je tape ↑ , elle ne bouge pas
- Dans le menu avec la flèche de sélection tout en bas, quand je tape ↓ , elle ne bouge pas
- Quand j'appuie sur Entrer sur un choix, le choix est activé
- Un choix « Continuer » qui, activé, permet de reprendre la partie là où elle s'était arrêtée
- Un choix « Recommencer » qui, activé, permet de recommencer une partie
- Un choix « Quitter » qui, activé, permet de retourner au menu principal

## Maquette



## Story : Contrôle du vaisseau

### Description

En tant que joueur

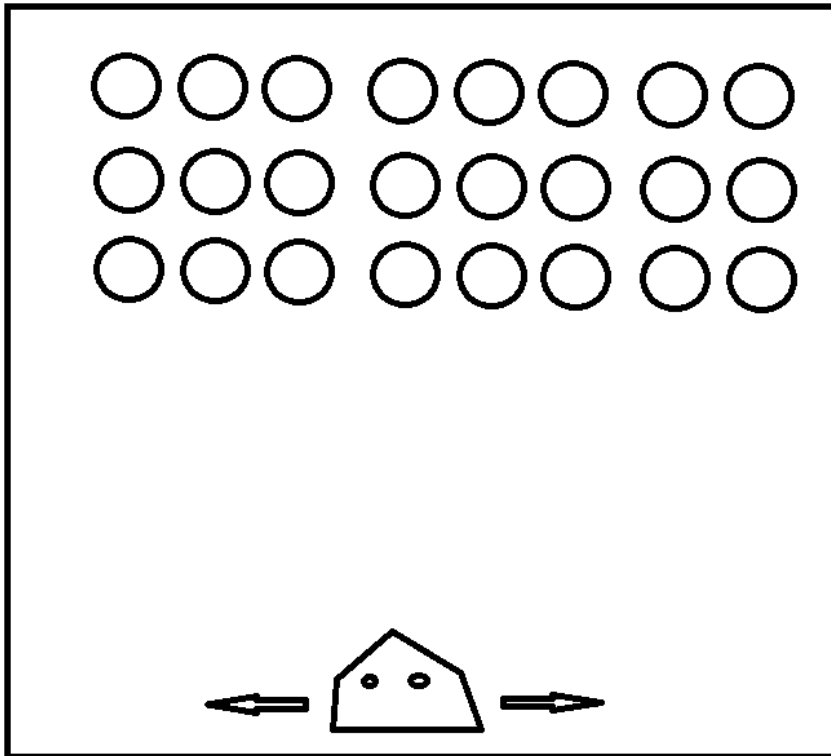
Je veux pouvoir déplacer mon vaisseau à gauche et à droite avec les flèches directionnelles

Pour pouvoir jouer à une main

### Tests d'acceptance

- Quand je tape ←, le vaisseau se déplace à gauche
- Quand je tape →, le vaisseau se déplace à droite
- Si le vaisseau atteint le bord gauche et que je tape ←, rien ne se passe
- Si le vaisseau atteint le bord droit et que je tape →, rien ne se passe
- Si je maintiens une des flèches appuyées, le vaisseau avance continuellement

## Maquette



## Story : Affichage en jeu

### Description

En tant que joueur

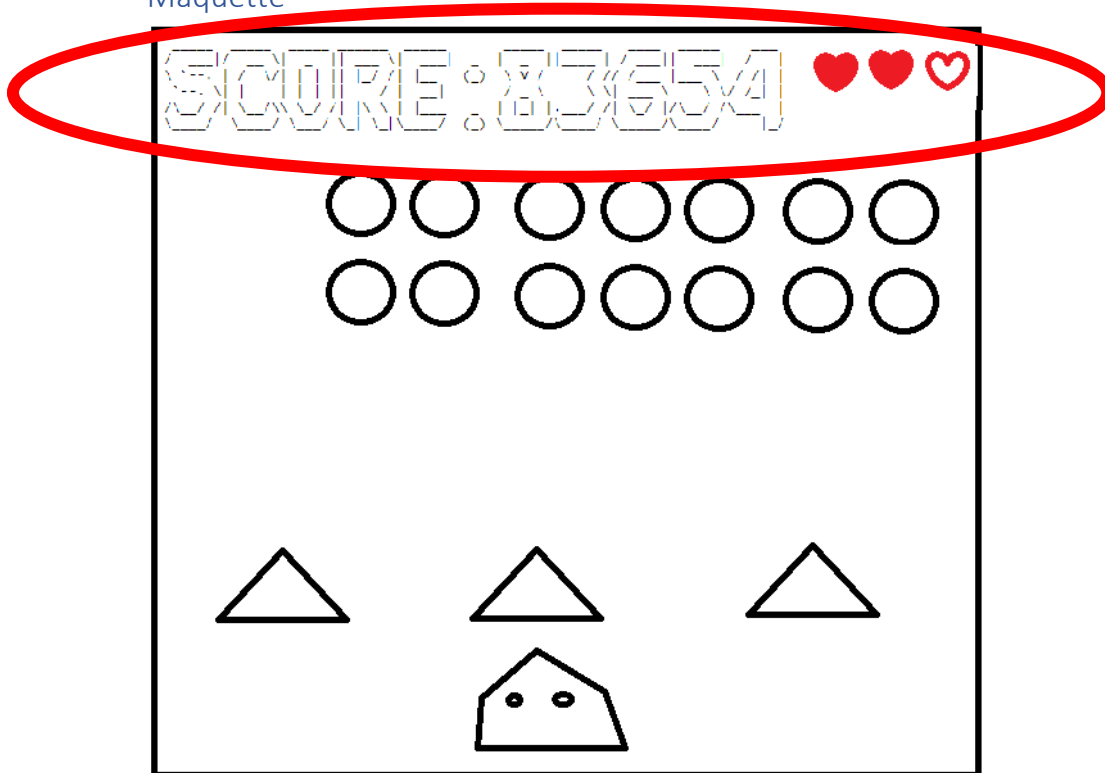
Je veux avoir un affichage avec mon score et mon nombre de vies restantes

Pour toujours être au courant du déroulement de ma partie

### Tests d'acceptance

- Lorsque je tue un ennemi, mon score s'actualise
- Lorsque je termine une vague, mon score s'actualise
- Lorsque je me fais toucher par un missile ou par un vaisseau ennemi, mon nombre de vie s'actualise

## Maquette



## Story : Fin de partie

### Description

En tant que joueur

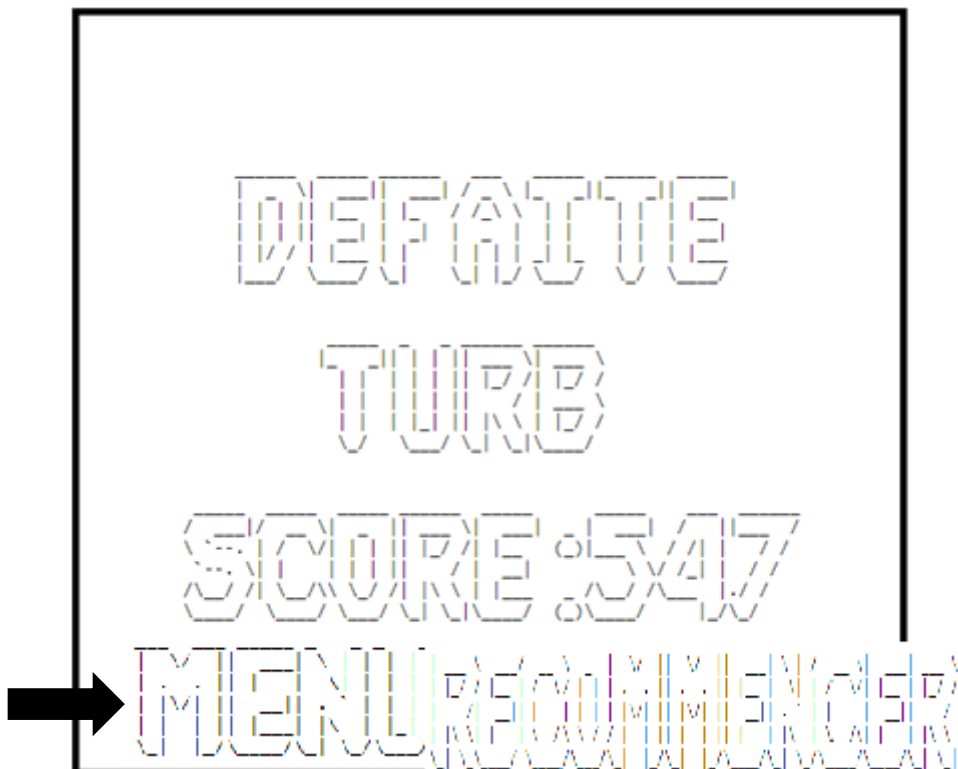
Lorsque ma partie est finie, une page s'ouvre avec mon score et mon pseudo et me propose de soit directement relancer une partie, soit de retourner au menu principal

Pour savoir le score final que j'ai fait

### Tests d'acceptance

- Les textes sont en ASCII art
- Dans le menu, quand je tape ↑ , la flèche de sélection monte d'une ligne
- Dans le menu, quand je tape ↓ , la flèche de sélection descend d'une ligne
- Dans le menu avec la flèche sélection tout en haut, quand je tape ↑ , elle ne bouge pas
- Dans le menu avec la flèche de sélection tout en bas, quand je tape ↓ , elle ne bouge pas
- Quand j'appuie sur Entrer sur un choix, le choix est activé
- Le pseudo affiché est le même que celui entré en début de partie

## Maquette



## Story : Fonction de tir

### Description

En tant que joueur

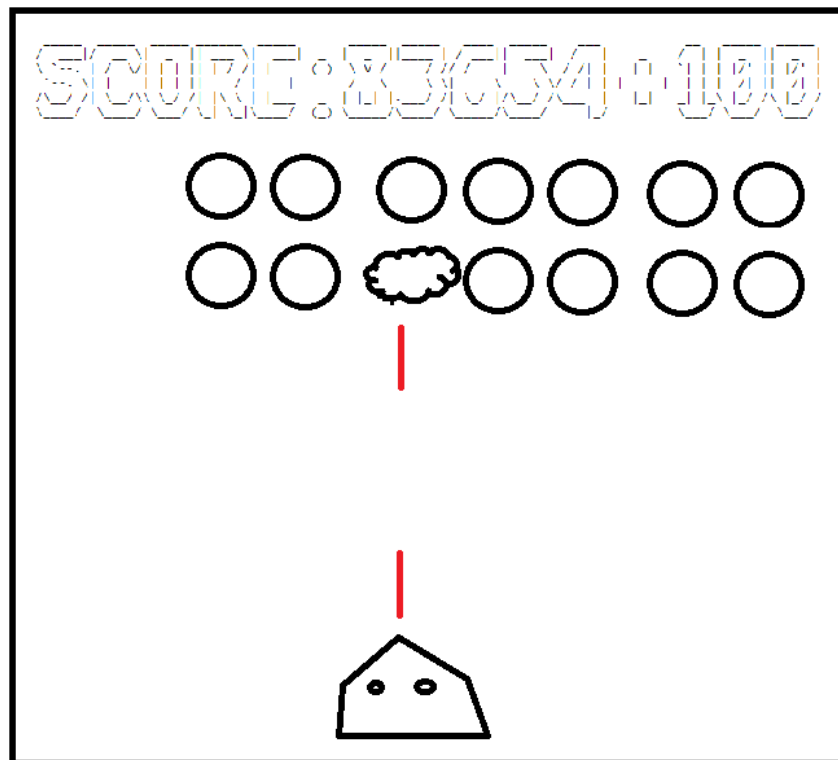
Je veux pouvoir tirer sur les ennemis

Pour pouvoir les tuer et gagner des points

### Test d'acceptance

- Quand je tape sur la barre espace, un tir part de mon vaisseau
- Les tirs partent verticalement vers le haut
- Lorsqu'un tir touche un ennemi, il explose et me rapporte des points
- Lorsqu'un tir touche une protection, elle se casse"
- (Optionnel) On peut rester appuyer sur la barre espace pour tirer en continu

Maquette



## PLANNING INITIAL

Semaine	Tâche	Livrable
37		Analyse fonctionnelle et planning initial
38		
39		
40		UML et Tests Unitaires
41		
42		
43		
44		
45	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MENU PRINCIPAL FONCTIONNEL</li> <li>• DEPLACEMENT DU JOUEUR</li> </ul>	Beta 1
46		
47		
48		Beta 2
49		
50		
51		Version 1.0
52		
1		
2		Documentation
3		



