Darkest Cave

Cahier des charges

(Bastien Fardel & Kevin Gacon)

Contexte :

Pour le cours du « Projet de groupe » on nous a demandé de réalisé un projet libre par groupe de deux ou de trois personnes.

Objectif du projet :

Créer un jeu type platformer 2D où on contrôle un personnage avec certaine capacité telle que manier une épée où lancé des sorts pour combattre des ennemeies.

Description fonctionnelle des besoins :