|  |
| --- |
| Societe |
| Cahier des Charges |
|  |
| **LECLERC Colin** |
| **09/11/2022** |

Table des matières

[1 Objet du document 1](#_Toc118900322)

[2 Contexte 1](#_Toc118900323)

[3 Enjeux, Objectifs et Contraintes 1](#_Toc118900324)

[3.1 Enjeux 1](#_Toc118900325)

[3.2 Objectifs 2](#_Toc118900326)

[3.3 Contraintes 2](#_Toc118900327)

[4 Description du projet 2](#_Toc118900328)

[4.1 Application mobile 2](#_Toc118900329)

[4.1.1 Description de l’application mobile 2](#_Toc118900330)

[4.1.2 Description des utilisateurs 3](#_Toc118900331)

[5 Délais de réalisation souhaités 3](#_Toc118900332)

# Objet du document

Ce projet consiste à créer le jeu du serpent (ou snake pour les intimes) en python. Le joueur a le contrôle d'un serpent qui évolue dans une grille. Le serpent peut manger des fruits, ce qui a pour effet de le faire grandir. Si le serpent se mord la queue ou se cogne contre un mur, la partie est terminée. L'objectif pour le joueur est d'avoir le serpent le plus grand possible.

# Contexte

Le projet s’inscrit dans l’objectif de reproduire le célèbre jeu « snake ».

# Enjeux, Objectifs et Contraintes

## Enjeux

Les enjeux du projet sont :

Il doit être réalisé avec le logiciel Python

Nous avons choisi de faire l'interface graphique avec Tkinter

Le programme devra être constitué de plusieurs fonctions

Nous devons prévoir des fonctions test pour vérifier nos fonctions

Nous devons utiliser différentes variables

La fenêtre doit pouvoir se fermer normalement

## Objectifs

Les objectifs du projet sont :

Recréer le jeu snake avec toutes les règles de bases fonctionnel.

## Contraintes

Les contraintes du projet sont :

Le serpent doit mourir s’il touche un mur ou s’il se mord.

La partie recommence lorsque le serpent meurt

Le jeu doit lui afficher le score en haut à gauche

# Description du projet

Le livrable sera un exécutable en .exe

Ce projet consiste à créer le jeu du serpent en python. Le joueur a le contrôle d'un serpent qui évolue dans une grille. Le serpent peut manger des fruits, ce qui a pour effet de le faire grandir. Si le serpent se mord la queue ou se cogne contre un mur, la partie est terminée. L'objectif pour le joueur est d'avoir le serpent le plus grand possible.

## Application mobile

### Description de l’application mobile

L’application permet tout d’abord à l’utilisateur :

Soit de jouer

Soit de modifier les options :

Les options sont les suivantes :

Taille et vitesse du serpent

Modifier les règles du jeu

Choisir une difficulté parmi facile normale difficile extrême

Lorsque l’utilisateur clique sur JOUER :

Il peut déplacer le serpent via les touches ZQSD ou les flèches directionnelles.

L’application stock l’historique des scores du joueur.

### Description des utilisateurs

* L’utilisateur interagie directement via l’interface graphique

# Délais de réalisation souhaités

Le délai de réalisation/Production correspond au temps donner avant la fin du module.