

CAHIER DES CHARGES DEPART

Charges liées au projet	Eléments à réaliser dans le programme
Contraintes techniques	<div>→générer un nombre de goomba par étage de manière aléatoire (compris dans un intervalle par soucis de représentation graphique)</div> <div>→générer un nombre d'étage défini mais pouvoir faire varier ce nombre (mettre le nombre d'étages dans une variable)</div> <div>→définir le nombre de goomba que l'on peut enlever dans une liste (règle)</div> <div>→le joueur choisit le tas et le nombre de goomba qu'il souhaite supprimer dans le terminal.</div> <div>→l'ordinateur choisit de manière aléatoire l'étage et le nombre de goomba qu'il souhaite supprimer</div> <div>→le jeu s'arrête lorsque le l'ordinateur ou le joueur ont enlevé le dernier goomba</div> <div>→Si le joueur a supprimé le dernier goomba il a gagné, si l'ordinateur a sélectionné le dernier goomba, le joueur a perdu</div>
Esthétiques	<div>Interface jeu</div> <div>→fonctions pour tracer:<ul style="list-style-type: none">- les goombas- les briques des étages- un avatar joueur (mario)- un avatar ordinateur(bowser)</div> <div>→créer une fonction permettant d'importer un arrière plan</div> <div>→créer une animation pour symboliser la "mort" des goombas enlevés</div>
Gameplay	<div>→créer une interface "win" en cas de victoire:<ul style="list-style-type: none">- interface qui félicite le joueur- permette au joueur de relancer une partie ou de quitter</div> <div>→créer une interface "game over en cas de défaite:<ul style="list-style-type: none">- symbolise la défaite du joueur- permette au joueur de relancer une partie ou de quitter</div>

CAHIER DES CHARGES ENRICHI

Charges liées au projet	Eléments à réaliser dans le programme
Technicité:	→envisager le cas où la règle ne comprend pas 1, dans ce cas il faut créer une fonction qui permette de changer un goomba d'étage
Gameplay	<p>→créer une page expliquant les règles du jeu</p> <p>II)Interface jeu:</p> <p>→pour rendre le jeu plus interactif, donner à l'utilisateur la possibilité de choisir le tas, le nombre de goomba à l'aide des flèches directionnelles du clavier.</p> <p>→Incorporer à l'interface graphique:</p> <ul style="list-style-type: none">- un compteur variant selon le nombre de goomba sélectionné- une flèche changeant de place selon le tas sélectionner- une flèche changeant de place en fonction du tour du joueur ou de l'ordinateur <p>I) Environnement du jeu:</p> <p>→créer un écran d'accueil renvoyant vers:</p> <ul style="list-style-type: none">- l'interface jeu- les règles du jeu- les crédits <p>→permettre à l'utilisateur de se choisir à l'aide des flèches directionnelles l'interface auquel il veut accéder</p> <p>→permettre à l'utilisateur de revenir à l'écran d'accueil lorsqu'il se trouve dans la rubrique "crédits" et "règles du jeu"</p>
Esthétique:	→créer un écran de chargement entre l'interface accueil et la création de la page de jeu