

Crée les déplacements du player

En tant que joueur Je veux déplacé mon vaisseaux spatial à gauche et à droite Avec les flèches du clavier gauche et droite		
Tests d'acceptance:		
Déplacement Gauche	Dans le jeu	Quand j'appuis sur la flèche de gauche Le vaisseaux spatial ce déplace d'un cran à gauche
Déplacement Gauche	Dans le jeu avec le vaisseaux spatial et coller au bord Droite de l'arène de jeu.	Quand j'appuis sur la flèche de gauche Le vaisseaux spatial ne bouge pas.
Déplacement Gauche	Dans le jeu	Quand je reste appuie sur la flèche de gauche pendant 2 seconde Le vaisseaux spatial bouge à gauche pendant 2 seconde
Déplacement Droite	Dans le jeu	Quand j'appuis sur la flèche de Droite Le vaisseaux spatial ce déplace d'un cran à Droite
Déplacement Droite	Dans le jeu avec le vaisseaux spatial et coller au bord Droite de l'arène de jeu.	Quand j'appuis sur la flèche de Droite. Le vaisseaux spatial ne bouge pas.
Déplacement Droite	Dans le jeu	Quand je reste appuie sur la flèche de Droite pendant 2 seconde Le vaisseaux spatial bouge Droite pendant 2 seconde
Déplacement Gauche + Droite	Dans le jeu	Quand j'appuis sur la flèche de Droite et la flèche de Gauche en même temps Le vaisseaux spatial ne bouge pas.

Crée les déplacements des invaders

En tant que joueur Je veux voir les alien ce déplacer dans l'espace de jeu Durant la partie		
Tests d'acceptance:		
Sens de déplacement	Dans l'espace de jeu	Les alien ce déplace de gauche à droite (Voir vidéo 1)
Vitesse de déplacement	Dans l'espace de jeu	Quand le nombre d'alien diminue La vitesse de déplacement augmente (Voir vidéo 1)
Arriver à la limite	Dans l'espace de jeu	quand les alien arrive au bord droit de l'écran Il disparaissent puis réapparaisse tout à gauche une ligne en dessous (Voir vidéo 1)
apparition	Dans l'espace de jeu	Quand la partie commence Les alien commence sont en haut à gauche de l'écran (Voir vidéo 1)
Déplacement de groupe	Dans l'espace de jeu	Les alien ce déplace en file les un après les autres, mais lors ce que l'un d'eux se fait tuer l'espace entre les alien reste le même (il y a un trou dans leur formation) (Voir vidéo 1)
Déplacement de groupe	Dans l'espace de jeu	Les alien ce déplace à la même vitesse (Voir vidéo 1)
Déplacement de groupe	Dans l'espace de jeu	Les alien ne se rentrent pas dedans (Voir vidéo 1)

Crée les tirs du player

En tant que joueur Je veux que mon vaisseau spatiale puisse tirer pour tuer les aliens		
Tests d'acceptance:		
Faire apparaitre la balle	Dans le jeu	Quand le joueur frappe sur espace Une balle apparait un dessus du vaisseaux spatiale
Faire apparaitre la balle	Dans le jeu	Quand le joueur reste appuyé sur espace Une seule balle apparait un dessus du vaisseaux spatiale et non pas une rafale
Faire ce déplacer la balle	Dans le jeu	la balle monte tout droit cran par cran à une vitesse régulière
Balle sort de l'application	Dans le jeu,	lorsque la balle dépasse totalement le haut de l'application la balle disparaît
Faire ce déplacer la balle	Dans le jeu	La balle ce déplace toujours dans la colonne ou elle a apparut

Crée les tirs ennemi

En tant que joueur je veux pouvoir me faire tirer dessus afin que le jeu soit dur.		
Tests d'acceptance:		

Apparition des tirs	Dans le jeu Les tir ennemi apparaissent dans la même colonne que le joueur mais en haut de la console (opposé)
Accélération des tirs	Dans le jeu Les tirs apparaissent régulièrement, le temps entre chaque apparition diminue plus le nombre d'ennemie total diminues
Déplacement des tirs	Dans le jeu Les tir se déplace toujours à la même vitesse, peu importe le nombre d'ennemies
Déplacement des tirs	Dans le jeu Les tirs ce déplace de haut en bas tout en restant dans leur colonne de départ.
dépassement de l'application	Dans le jeu, lorsque la balle dépasse totalement le bas de l'application la balle disparaît

Crée le vaisseaux Spatial

En tant que joueur	Je veux que mon vaisseaux Spatial apparaisse au début du jeu
Tests d'acceptance:	
Apparition du vaisseaux Spatial	Au lancement du jeu Le vaisseaux Spatial apparait instantanément
Apparition du vaisseaux Spatial	Au lancement du jeu Le vaisseaux Spatial apparait au milieu de l'application

Menu.play

En tant que jouer	je veux un bouton Play Pour accéder au menu de lancement de partie
Tests d'acceptance:	
cliquable dans le menu principale	quand je clique sur le bouton j'accède au menu de lancement de jeu(video 1)

Menu.Credit

En tant que jouer	je veux un bouton Credit Pour accéder au menu des crédits de l'app
Tests d'acceptance:	
cliquable dans le menu	quand je clique sur le bouton crédits j'arrive a la page des crédits (vidéo 3)

Faire les 10 requêtes sql

En tant qu'administrateur du jeu	Je veux pouvoir faire les 10 requêtes sql Afin de pouvoir les implémenter dans mon code c#
Tests d'acceptance:	
Requette n°1	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°2	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°3	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°4	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°5	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°6	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°7	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°8	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°9	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires
Requette n°10	La requête fonctionne Elle me sort les information nécessaires

S'occuper de la gestion des utilisateur

En tant qu'administrateur du jeu	Je veux avoir 3 utilisateurs différent : Admin,Player,Manager Afin de pouvoir sécuriser les accès de ma base de donné
Tests d'acceptance:	
Admin	Dans la base de donné L'utilisateur Admin peut : CRUD + Grant Option Pour toutes les tables et tous les User
Player	Dans la base de donné L'utilisateur Player peut : Select t_arme, t_commande et t_detail_commande Insert t_commande et t_detail_commande
Manager	Dans la base de donné L'utilisateur Manager peut : Select * (toutes les tables) CRUD t_arme

Crée les information de jeu

En tant que joueur, durant la partie Je vois le score, le nombre d'ennemi restant et le nombre de munition Afin rendre le jeu plus captivant

Tests d'acceptance:

Score Durant la partie A chaque élimination Le score augmente, les points obtenus dépendent du nombre de mutations et d'ennemis restants.

Ennemis Durant la partie A chaque élimination Le nombre d'ennemis restants diminue de 1.

Munition Durant la partie A chaque tir Le nombre de munition restants diminue de 1.