

## Faire les mouvement du joueur

En tant que joueur je veux déplacer l'image qui caractérise le vaisseau du joueur	
Tests d'acceptance:	
Monter le vaisseau	Lorsque le joueur joue et qu'il touche W Le vaisseau monte à la vitesse définie
Descendre le vaisseau	Lorsque le joueur joue et qu'il touche S Le vaisseau descend à une vitesse définie
Glisser le vaisseau vers la droite	Lorsque le joueur joue et qu'il touche D Le vaisseau glisse vers la droite à une vitesse définie
Glisser le vaisseau vers la gauche	Lorsque le joueur joue et qu'il touche ← Le vaisseau glisse vers la gauche à une vitesse définie
Monter le vaisseau (flèche)	Lorsque le joueur joue et qu'il touche ↑ Le vaisseau monte à la vitesse définie
Descendre le vaisseau (flèche)	Lorsque le joueur joue et qu'il touche ↓ Le vaisseau descend à une vitesse définie
Glisser le vaisseau vers la droite (flèche)	Lorsque le joueur joue et qu'il touche → Le vaisseau glisse vers la droite à une vitesse définie
Glisser le vaisseau vers la gauche (flèche)	Lorsque le joueur joue et qu'il touche ← Le vaisseau glisse vers la gauche à une vitesse définie
Faire la limite gauche	Lorsque le joueur joue et que le vaisseau tape le bord gauche de la fenêtre le vaisseau s'arrête
Faire la limite droite	Lorsque le joueur joue et que le vaisseau tape le bord droite de la fenêtre le vaisseau s'arrête
Faire la limite du haut	Lorsque le joueur joue et que le vaisseau touche un des ennemis le joueur meurt
Faire la limite du bas	Lorsque le joueur joue et que le vaisseau touche le bord du bas de la fenêtre le vaisseau s'arrête

## Faire les balles du joueur

En tant que joueur Je veux tirer des balles Afin de tuer les invaders	
Tests d'acceptance:	
Tirer les balles	Lorsque le joueur joue et qu'il touche la barre espace une balle du vaisseau apparaît
Mouvement de la balle	Lorsque le joueur a tiré une balle elle va tout droit vers le haut sans que le joueur n'intervienne
Faire la limite de la balle	Lorsque le joueur joue et que la balle du joueur touche le haut du écran la balle disparaît
Faire un vaisseau ennemi mourir	Lorsque le joueur joue et qu'une balle du joueur touche un ennemi l'ennemi meurt et la balle disparaît

## Faire les ennemis

En tant que joueur Je veux avoir des ennemis	
Tests d'acceptance:	
Apparition des ennemis	Dans le menu, quand je clique sur "play" des ennemis (invaders) apparaissent (voir maquette 1)
Mouvement des ennemis	Dans le jeu à son début les ennemis se déplacent vers la droite
Mouvement gauche des ennemis	En cours de jeu Lorsque l'ennemi le plus à droite touche le bord de l'écran droite Tous les vaisseaux descendent d'une hauteur supérieure à une ligne d'alien et vont vers la gauche.
Le retour du mouvement droite	En cours de jeu Lorsque l'ennemi le plus à gauche touche le bord de l'écran gauche Tous les vaisseaux descendent d'une hauteur supérieure à une ligne d'alien et vont vers la droite.

## Faire les balles ennemis

En tant que joueur Je veux que les ennemies me tirent dessus afin de rajouter de la difficulté au jeu	
Tests d'acceptance:	
Apparition des balles ennemis	Lorsque le joueur joue à chaque seconde une balle ennemie est tirée (par un ennemi invisible) depuis la position horizontale actuelle du joueur et le sommet de l'écran
Mort du joueur	Lorsque le joueur joue et qu'une balle ennemie le touche le joueur meurt et la balle disparaît
Disparition de la balle	Lorsque le joueur joue et que la balle ennemie dépasse le bord inférieur de la fenêtre la balle disparaît
Mouvement de la balle	Lorsque le joueur joue et qu'une balle ennemie est tirée la balle se déplace vers le bas

### Faire le menu d'accueil

En tant que joueur Je veux afficher l'accueil lors du démarrage afin d'accéder au bouton pour afficher les meilleurs score, au bouton pour quitter le jeu et le bouton pour jouer	
Tests d'acceptance:	
Démarrage du programme	Lorsque le joueur lance le programme un accueil avec plusieurs boutons : PLAY, HIGHSCORE, HELP, QUIT et un titre apparaît (voir maquette 1)
passage sur les boutons	Lorsque le joueur passe la souris sur un des boutons sans cliquer le bouton est mis en exergue
Cliquer sur le bouton PLAY	Lorsque le joueur touche sur le bouton PLAY de la page d'accueil la fenêtre pour jouer apparaît (maquette)
Cliquer sur le bouton HIGHSCORE	Lorsque le joueur touche sur le bouton HIGHSCORE de la page d'accueil La fenêtre des meilleurs joueurs apparaît (maquette highscore)
Cliquer sur le bouton QUIT	Lorsque le joueur touche sur le bouton QUIT de la page d'accueil le joueur quitte le jeu
Cliquer sur le bouton HELP	Lorsque le joueur touche sur le bouton SHOP de la page d'accueil La fenêtre pour aider le joueur apparaît
Erreur Highscore	Lorsque le joueur clique sur Highscore et qu'un problème technique empêche de relire les highscores Le programme affiche un popup et le joueur ne vas pas sur la page highscore

### Faire le design de l'accueil

En tant que joueur Je veux pouvoir voir un menu d'accueil Afin de choisir quoi faire	
Tests d'acceptance:	
Faire les animations des boutons	Lorsque le joueur est dans les menus et passe la souris au dessus d'un bouton une animation pour savoir sur quelle bouton on est s'active
Faire le bouton PLAY	Lorsque le joueur est dans les menus et clique sur le bouton PLAY une page avec 2 choix : SOLO ou MULTI
Faire le bouton Highlight	Lorsque le joueur est dans les menus et clique sur le bouton HIGHSCORE une page avec les 10 meilleurs score apparaît
Faire le bouton QUIT	Lorsque le joueur est dans les menus et clique sur le bouton QUIT le programme s'arrête
Faire le bouton HELP	Lorsque le joueur est dans les menus et clique sur le bouton HELP le programme affiche une page qui explique le jeu
Faire le bouton CREDITS	Lorsque le joueur est dans les menus et clique sur le bouton QUIT une page avec les crédits s'affiche

### Faire le design de la page Shop

En tant que joueur Je veux acheter des vaisseau Afin d'améliorer mon vaisseau	
Tests d'acceptance:	
Afficher les offres	Lorsque l'utilisateur ouvre la page SHOP une série d'offres de vaisseaux s'affichent afin d'acheter les offres
Retourner au menu	Lorsque l'utilisateur veut quitter le SHOP il clique sur BACK et retourne au menu d'accueil
Charger plus d'offres	Lorsque l'utilisateur veut plus d'offres l'utilisateur clique sur la flèche de droite(déguisée en vaisseau) afin de charger plus d'offres

Retourner les anciennes offres	Lorsque l'utilisateur veut les offres qu'il a vu avant l'utilisateur clique sur la flèche de gauche (déguisée en vaisseau) afin de charger les anciennes offres
Acheter des objets	Lorsque le joueur clique sur BUY en dessous d'un des objets Un pop up s'affiche en remerciant le joueur pour son achat
Enlever le pop up	Lorsque le joueur sera sur la pop up de l'achat d'un objet le pop up disparaîtra si l'on clique à l'extérieur

### Faire le design de la page help

En tant que joueur Je veux pouvoir aller sur la page Help afin de connaître les touches pour jouer au jeu	
Tests d'acceptance:	
Affichage de la page	Lorsque le joueur arrive sur la page Help Les touches pour contrôler le vaisseau s'affichent
Revenir en arrière	Lorsque l'utilisateur a fini de voir la page Help Il peut cliquer sur back pour revenir à la page d'accueil

### Faire le design de la page PLAY

En tant que développeur Je veux faire une maquette de la page PLAY afin d'avoir un exemple sur lequel me fier	
Tests d'acceptance:	
bouton BACK	Lorsque j'appuie sur le bouton back je reviens à l'accueil
Changement d'ennemis	Lorsque je click sur l'ennemi l'ennemi change

### Faire une nouvelle palette de couleurs

En tant que joueur Je veux avoir une nouvelle palette de couleurs	
Tests d'acceptance:	
Faire des pages avec comme thème principal le blanc	Lorsque l'utilisateur change de couleurs dans le menu principal Toute l'application a une palette opposée à celle de base

### Faire les 10 requetes de sélection SQL

En tant qu'admin Je veux pouvoir faire des requêtes de sélection SQL Afin de pouvoir connaître des infos qui sont dans la db	
Tests d'acceptance:	
Les requêtes demandées fonctionnent	Lorsque je fais les commandes afin de retirer les informations Les bonnes informations sont affichées

### Faire la gestion des utilisateurs

En tant qu'administrateur du projet Je veux pouvoir faire des rôles afin de trier les utilisateurs Afin que chacun aie ses privilèges	
Tests d'acceptance:	
Ajout d'utilisateurs dans l'administration	Lorsque je veux ajouter un joueur dans le rôle "administrator" Je peux le faire en faisant la commande montrée dans le rapport
Ajout d'utilisateur dans le rôle "player"	Lorsque je veux ajouter un joueur dans le rôle "player" Je peux le faire en faisant la commande montrée dans le rapport
Ajout d'utilisateur dans le rôle "ShopManager"	Lorsque je veux ajouter un joueur dans le rôle "ShopManager" Je peux le faire en faisant la commande montrée dans le rapport

### Faire les index

En tant qu'administrateur du projet Je veux pouvoir faire des index Pour retrouver les informations plus rapidement	
Tests d'acceptance:	
Analyser les index déjà présents dans la db	Lorsque j'ouvre la base de données, j'y retrouve des index je vais alors analyser ces index pour les comprendre

### Faire un back up et Restore de la db

En tant qu'administrateur du projet Je veux faire un backup et un restore Afin d'avoir toujours une sauvegarde de ma base de données
--

Tests d'acceptance:
---------------------

Faire un backup Lorsque j'ai terminé de travailler dans la base de données Je fais un backup pour tout sauvegarder pour ne rien perdre en cas de corruption de donnée ou d'autre problème
---

Faire un restore Lorsque je veux reprendre la base de données sur un autre pc Je fais un restore du dernier de la db backup pour avoir les données à jour
---

### Connecter la db au programme

En tant que joueur je veux me connecter la base de donnée au programme afin de pouvoir accéder aux différentes informations
---

Tests d'acceptance:
---------------------

Highscore Lorsque j'arrive sur la page highscore Les 10 meilleurs scores s'affichent
--

Enregistrement score Lorsque le joueur fini sa partie il doit enregistrer son score avec son pseudo
---

### Faire la page game over

En tant que joueur je veux voir la page game over afin de connaître le résumé de ma partie
--

Tests d'acceptance:
---------------------

Affichage de la page Lorsque le joueur termine sa partie la page game over s'affiche
--

Aller sur page mettre un pseudo Lorsque le joueur clique sur back il est amené sur une page où il rentre son pseudo
---

Contenu game over Lorsque le joueur est sur la page game over il peut voir quel est le score qu'il a eu la formule pour le score final est : $(\text{score} - \text{ennemis restants} * 10)$
--

écriture sur la base de donnée Lorsque le joueur termine la partie le score est enregistré avec son nom sur la base de donnée
---

Demande du nom Lorsque le joueur clique pour retourner à l'accueil le programme lui demande son pseudo pour enregistrer dans la base de donnée
--

écriture sur la db pas connectée Lorsque le joueur a entré son pseudo et la base de donnée n'est pas connecté un message d'affiche pour dire que le score n'a pas été sauvegardé
--

### Faire la page help

En tant que joueur Je veux une page Help Afin de connaître le Keybind
---

Tests d'acceptance:
---------------------

Arrivée sur la page lorsque le joueur arrive sur la page Les touches du jeux et un titre s'affichent
--

Bouton retour lorsque le joueur clique sur back Il revient au menu d'accueil
--