

Grands axes de développement :

- 1 : Interface / Esthétique / Génération des mondes et obstacles
- 2 : Gestion du personnage / modification Gameplay « bonus » / déroulement d'une partie
- 3 : Gestion Collisions et physique / difficulté évolutive
- 4 : Gestion de la persistance des scores / IA ennemis / Modification par utilisateur des thèmes et personnages

Scenario applications :

ACCUEIL :

- 1- Musique d'accueil.
- 2.1- Utilisateur clique sur Table des Scores
 - 3- Ouverture de l'activité Table Score (voir scénario)
- 2.2- Utilisateur clique sur Lancer la partie
 - 3- Ouverture de l'activité Play (voir scénario)
- 2.3- Utilisateur clique sur Lancer la partie
 - 3- Ouverture de l'activité Settings (voir scénario)
- 2.4- Utilisateur clique sur bouton back du téléphone ou ferme l'appli
 - 3- Fin de l'application

SETTINGS :

- 1-Utilisateur change de thème
- 2- Changement dans le design de l'activité Play
- 3- Changement de la musique
- 4- Sauvergarde du changement dans la vue et toute l'appli
- 5- Utilisateur change le personnage
- 6- Changement dans le design de l'activité Play
- 7- Sauvergarde du changement dans la vue et toute l'appli
- 8- Utilisateur change le switch de position en OUI
 - 9- La musique et le sons sont réactivés et reste dans toute l'appli
- 8.1- Utilisateur change le switch de position en NON
 - 9- La musique et le sons sont Désactivés et reste dans toute l'appli
- 10- Utilisateur clique sur le bouton back de l'appli
- 11- Retour à l'accueil avec les paramètres modifiés ou non.

TABLE SCORES :

- 1-Utilisateur clique sur le bouton réinitialiser les scores
 - 2- Le fichier de donnée est supprimée
 - 3- La vue est mise à jour sans scores
- 1.1-Utilisateur fait défiler la table
 - 2- Défilement des Scores jusqu'à 20
- 4- Utilisateur clique sur le bouton back de l'appli
- 5- Retour à l'accueil avec la table modifiée ou non.

PLAY :

- 1- Le jeu commence à défiler
- 2- l'utilisateur clique sur la partie gauche de l'écran
- 3- le personnage saute
- 4- l'utilisateur clique sur la partie droite de l'écran
- 5- le personnage frappe
 - 5.1- si touche un ennemis le tue
- 6- le personnage est touché par un ennemis sans avoir de vie bonus
 - 6.1- le personnage meurt
 - 6.2- le score et sauvegardé dans le fichier de données
 - 6.3- retour à la page d'accueil
- 7- le personnage est touché par un ennemis avec vie bonus
 - 7.1- le score perd 50
 - 7.2- le jeu continue au même rythme
- 8- le personnage est piégé par un obstacle divers
 - 8.1- si le personnage à un bonus de vie
 - 8.1.1- le score perd 20
 - 8.1.2- le jeu continue au même rythme
 - 8.2- si le personnage tombe dans un trou
 - 8.2.1 – le personnage meurt
 - 8.2.2- le score et sauvegardé dans le fichier de données
 - 8.2.3- retour à la page d'accueil
 - 8.3- si le personnage n'a pas de bonus de vie
 - 8.3.1 – le personnage meurt
 - 8.3.2- le score et sauvegardé dans le fichier de données
 - 8.3.3- retour à la page d'accueil
- 9- Le score est calculé de type ($x*t$) ou x est un coefficient fixé et t est le temps en seconde
 - 9.1- le score connaît des paliers ou x est doublé (score = 100 alors $x=2$ au lieu de 1 par exemple)
 - 9.2- A chaque lancement d'une partie le score, x et t sont remis à zéros
- 10- le joueur clique sur un des boutons back
 - 10.1- le score n'est pas sauvegardé
 - 10.2- retour à l'accueil
- 11- le joueur quitte l'appli
 - 11.1- le score n'est pas sauvegardé
 - 12.2- fin de l'appli