

Jeu Clicker - Exploration Spatiale

Objectif

Créer un prototype fonctionnel d'un jeu clicker sur le thème de l'exploration spatiale

Fonctionnalités principales

Collecte de ressources (clic manuel)

Le joueur clique sur une planète qui lui génère des ressources de base

Améliorations automatiques (automatise la collecte)

Débloquer au moins une amélioration qui génère automatiquement de l'énergie ou des minerais.

Exemple : drones miniers.

Récupération de ressource même si le joueur est hors ligne (si possible lié avec un system de notif)

Possibilité d'avoir des augmentations

Déblocage de nouveaux éléments

Permettre au joueur d'acheter une amélioration ou un bâtiment basique avec les ressources récoltées.

Déblocage de nouvelle planète pour avoir de nouvelles ressources encore plus interessante pour améliorer les productions des autres planètes

Interface simple et responsive (Flutter Desktop)

Fenêtre redimensionnable

Boutons ergonomiques

Affichage clair des ressources et améliorations

Fonctionnalités complémentaires

- Mode sauvegarde local (SQLite) pour garder la progression
- Sons et alertes simples (clic, amélioration achetée)
- Historique sommaire des ressources collectées
- Bonus (Événements aléatoires basiques temporaire)