**Présentation, besoins, contraintes**

Le projet est un jeu vidéo de type rogue-like & deck-builder. Tout le long d’une partie, le joueur vas devoir progresser dans une zone et amasser des récompenses pour construire son deck (son ensemble de cartes) de manière la plus optimisée possible pour avancer plus facilement dans la partie jusqu’à la fin. A la fin de la partie, le joueur obtient des récompenses lui permettant de jouer différemment les prochaines parties. Le principe est que chaque partie aura une influence sur la prochaine.

**Explication des fonctionnalités attendues**

**Synopsis (user stories) :**

Le Site Internet :  
Téléchargement :   
Un joueur va aller sur le site Internet du jeu, puis cliquer sur le bouton pour le télécharger et l’installer.

Encyclopédie :  
Un joueur a joué au jeu et se souvient du nom d’une carte, mais a oublié ses effets, il va aller sur la rubrique encyclopédie puis rechercher le nom de la carte, grâce à cela, il va pouvoir lire en détail les effets de la carte en question sur le site.

Compte :  
Un joueur a envie de jouer avec un ami sur le jeu en mode coopération, pour ce faire, il va créer un compte sur le site Internet en entrant son login, son mot de passe et son email. Il pourra changer son avatar. Puis, une fois en jeux, il cliquera sur « multijoueur » et devra entrer ses identifiants pour se connecter et rejoindre ou créer une partie multijoueur.

**DCU/WireFlow**

**Calendrier Jalons**

**Priorités, groupes, organisation**