

# CAHIER DES CHARGES – Projet : *Pixel Runner*

**Type de projet :** Jeu de plateforme réalisé dans le cadre de la Nuit du Code 2025

**Technologie utilisée :** Pyxel (Python)

---

## - Objectif du projet

Créer plateformer 2D dans lequel un personnage doit éviter des obstacles, collecter des bonus, et atteindre une plateforme finale. Le jeu doit être **rapide à comprendre, amusant**, avec une **difficulté progressive** et si possible un système de score.

---

## - Mécaniques de jeu

- Mouvement latéral (droite/gauche)
  - Saut (simple ou multiple selon les bonus)
  - Apparition aléatoire d'obstacles et de projectiles
  - Collecte de bonus (points, saut amélioré)
  - Collecte de malus (ralentissement, projectiles plus rapides)
  - Condition de victoire : atteindre la plateforme finale
  - Condition d'échec : collision avec trop d'obstacles
- 

## - Features principales

Élément	Description
<b>Personnage</b>	Sprite animé qui peut sauter, se déplacer
<b>Obstacles</b>	Mouvements horizontaux ou verticaux (ex : boules de feu)
<b>Bonus</b>	double saut, invincibilité temporaire
<b>Malus</b>	Vitesse réduite, écran qui tremble, projectiles plus rapides
<b>Plateforme finale</b>	Position fixe, accessible seulement après un certain score ou distance
<b>Score</b>	Affiché en haut de l'écran – augmente avec bonus et distance
<b>Game Over</b>	Affichage du score final + option recommencer