|  |
| --- |
| DGEP |
| Documentation de projet |
| Space Invaders-Natasha Naylor |

|  |
| --- |
| Natasha Naylor  21/09/2022 |

Table des matières

[Analyse Fonctionnelle 1](#_Toc114663734)

[Story : Menu principal 2](#_Toc114663735)

[Description 2](#_Toc114663736)

[Tests d’acceptance 2](#_Toc114663737)

[Maquette 2](#_Toc114663738)

[Story : Pause 2](#_Toc114663739)

[Description 2](#_Toc114663740)

[Tests d’acceptance 3](#_Toc114663741)

[Maquette 3](#_Toc114663742)

[Story : Scores en jeu 3](#_Toc114663743)

[Description 3](#_Toc114663744)

[Tests d’acceptance 4](#_Toc114663745)

[Maquette 4](#_Toc114663746)

[Story : vies en jeu 4](#_Toc114663747)

[Description 4](#_Toc114663748)

[Tests d’acceptance 5](#_Toc114663749)

[Maquette 5](#_Toc114663750)

[Story : menu perdu 5](#_Toc114663751)

[Description 6](#_Toc114663752)

[Tests d’acceptance 6](#_Toc114663753)

[Maquette 6](#_Toc114663754)

[Story : menu meilleurs scores 7](#_Toc114663755)

[Description 7](#_Toc114663756)

[Tests 7](#_Toc114663757)

[Maquette 7](#_Toc114663758)

[Story : menu aide 8](#_Toc114663759)

[Description 8](#_Toc114663760)

[Tests 8](#_Toc114663761)

[Maquette 8](#_Toc114663762)

# Analyse Fonctionnelle

## Story : Menu principal

### Description

En tant que joueur

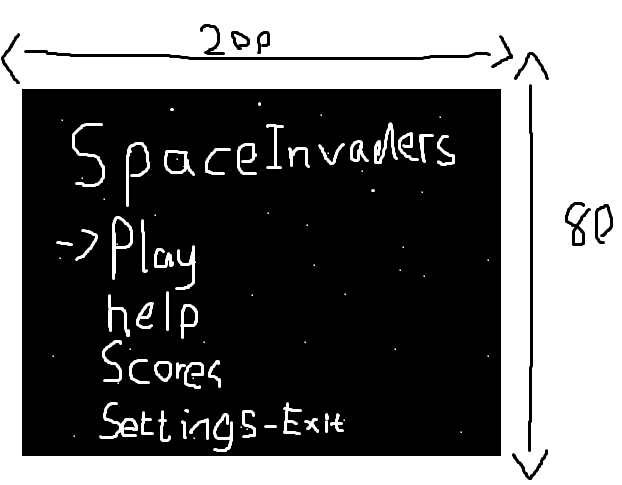
Je veux que le jeu m e présente un menu général

Pour pouvoir choisir ma prochaine action

### Tests d’acceptance

* Quand je lance le programme SpicyNvader.exe, le menu général s’affiche (voir maquette)
* La fenêtre de console fait 200 colonnes de large et 80 lignes de haut
* Dans le menu, quand je tape en haut, la flèche de sélection monte d’une ligne
* Dans le menu, quand je tape en bas, la flèche de sélection descend d’une ligne
* Dans le menu avec la flèche sélection tout en haut, quand je tape en haut, elle ne bouge pas
* Dans le menu avec la flèche de sélection tout en bas, quand je tape en bas, elle ne bouge pas

### Maquette



Story : Pause

### Description

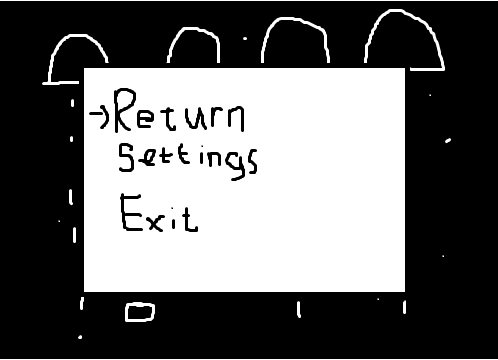
En tant que jouer

Je veux pouvoir mettre le jeu en pause en frappant sur une touche

### Tests d’acceptance

* Quand je frappe sur esc le jeu se met en pause complétement
* Le menu pause s’affiche (voir sur la maquette)
* Pouvoir naviguer sur le menu comme sur le story menu principal
* Pour retourner en jeu on peut soir frapper sur esc ou frapper sur enter dans le menu pause

### Maquette



Story : Scores en jeu

### Description

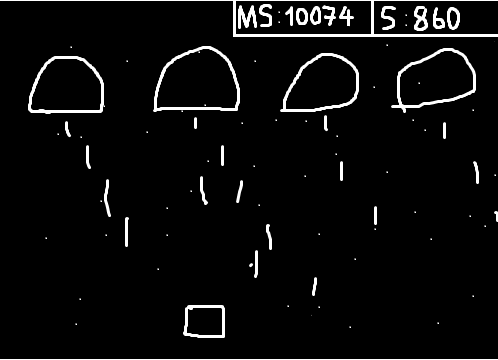
En tant que jouer

Je veux pouvoir voir mon meilleur score et mon score actuel sur l’écran de jeux en jouant

### Tests d’acceptance

* Avoir le score actuel et meilleur score sur la fenêtre en haut à droite du jeu
* Quand on dépasse le meilleur score en jeu le meilleur score augment en même temps

### Maquette



Story : vies en jeu

### Description

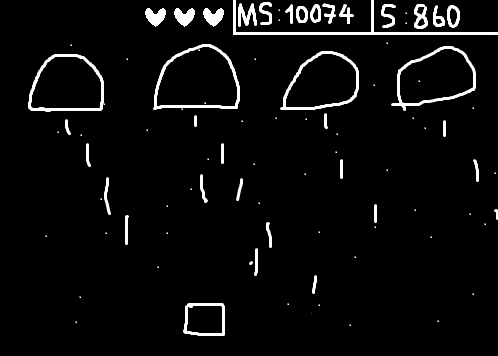
En tant que jouer

Je veux pouvoir avoir 3 vies et de les voir sur l’écran du jeu

### Tests d’acceptance

* Avoir les 3 vie afficher à côté des scores
* Quand on se fais tuer une vie disparait des vies restantes

### Maquette



Story : menu perdu

### Description

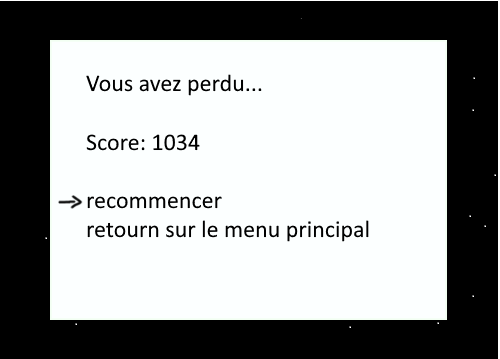
En tant que jouer

Je veux pouvoir recommencer le jeu quand je perds tous mes vies

### Tests d’acceptance

* Avoir un menu perdu quand le joueur a perdu
* Pouvoir naviguer sur le menu comme sur le story menu principal
* Quand je tape « enter » sur rejouer, le jeu recommence de zéro

### Maquette



Story : menu meilleurs scores

### Description

En tant que jouer

Je veux pouvoir accéder à mon meilleur score sur une page

Tests d’acceptance

* Sur la page il y aura mes 5 meilleures scores dans l’ordre décroissant
* Je ne peux pas déplacer mon pointeur, il restera sur Exit pour sortir de la page

### Maquette



Story : menu aide

### Description

En tant que jouer  
Je veux un menu aide qui me permette de comprendre comment jouer

Tests d’acceptance

* Sur la page il y aura une descriptive sur comment jouer et sur les touches
* Je ne peux pas déplacer mon pointeur, il restera sur Exit pour sortir de la page

### Maquette

