

# Cahier des charges

## I) Composants visuels

☐ Au minimum une interaction drag&drop (**Priorité : 1**) : déplacement du bateau d'une île à une autre

☐ Utilisation des images pour les personnages (**Priorité : 1**), mais pas seulement (plateau, ressources, pièges, etc.) : création des personnages, du fond de la carte, des îles et du bateau

3. Une manière de créer de nouveaux personnages (contrôlés par l'utilisateur ou automatisés)

☐ création aléatoire (**Priorité : 1**) : bouton aléatoire lors de la conception du personnage qui prend un personnage dans la liste des possibilités

☐ fenêtre pour la création graphique faite par l'utilisateur (**Priorité : 2**) : View personnage avec trois sélecteur (tête, corps, bas)

4. Un moyen de créer un plateau du jeu et ses propriétés

☐ création aléatoire (**Priorité : 1**) : bouton aléatoire dans le choix de la map

☐ fenêtre pour la création graphique faite par l'utilisateur (**Priorité : 2**) : View map qui permet de choisir le fond, et View difficulté pour choisir la difficulté -> nombre d'île

☐ Une fenêtre pour jouer au jeu de navigation (**Priorité : 1**)

☐ Un moyen pour l'utilisateur d'interagir/contrôler son personnage, par exemple, le déplacer, ajuster sa direction, ... (**Priorité : 1**). Pensez à des interactions avancées

(comme dessiner des chemins, faire glisser, traverser) et pas seulement à cliquer

(**Priorité : 2**) : Drag and drop du bateau

☐ Fournissez des retours clairs à l'utilisateur sur l'état de leur personnage (en mouvement, en combat, blessé, etc.), ainsi que sur l'état du plateau du jeu (**Priorité : 1**) : nombre de cœur, niveau...

## II) Composants applicatifs

☐ Une représentation interne du plateau du jeu (**Priorité : 1**).

☐ Créer un plateau du jeu aléatoire qui peut être résolu (**Priorité : 1**)

☐ Traiter les entrées de l'utilisateur pour déplacer le personnage (**Priorité : 1**)

- ☐ Déterminer les conditions de victoire ou de défaite du jeu (**Priorité : 1**) : trouver le one piece/ ne plus avoir de coeur
- ☐ Sauvegarder la disposition du plateau du jeu (**Priorité : 2**)
- ☐ Sauvegarder le jeu (plateau, positions, ...) pour continuer le jeu plus tard (**Priorité : 2**)
- ☐ Compter le temps et le nombre d'actions (**Priorité : 3** sauf si important pour votre jeu)
- ☐ Sauvegarder les personnages pour les réutiliser (**Priorité : 3**)