# Cahier des charges

## 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 iles 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...

## 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)