Cahier des charges

1. Composants visuels
2. Mise en place d’un menu (Priorité : 1)
3. Interaction drag&drop : ramassage d’items.(Priorité : 1)
4. Utilisation des images pour le rover, la carte et les objets (Priorité : 1),
5. base, objets, rover, etc.)
6. Un moyen de créer un plateau du jeu et ses propriétés
   1. création aléatoire (Priorité : 1)
7. Une fenêtre pour jouer au jeu de navigation (Map) (Priorité : 1)
8. Une fenêtre permettant de voir toute la carte avec l’emplacement des objets (MiniMap)
9. 6. Un moyen pour l'utilisateur d'interagir/contrôler son personnage : le déplacer(Priorité : 1).
10. 7. Fournissez des retours clairs à l'utilisateur sur l'état de leur personnage (état de la batterie et du temps). (Priorité : 1)

ii) Composants applicatifs

1. Une représentation interne du plateau du jeu (Priorité : 1) : pour gagner il faut réparer une antenne en ramassant des objets.
2. Créer un plateau du jeu aléatoire qui peut être résolu (Priorité : 1).
3. Mise en place de la difficulté (Priorité : 2)
4. Possibilité de rejouer (Priorité : 2)
5. Traiter les entrées de l'utilisateur pour déplacer le personnage (Priorité : 1)
6. Déterminer les conditions de victoire ou de défaite du jeu : batterie et temps (Priorité : 1)