Cahier des charges

i) Composants visuels

1. Interaction drag&drop : ramassage d’items.(Priorité : 1)

2. Utilisation des images pour les personnages (Priorité : 1), mais pas seulement (plateau,

base, objets, rover, etc.)

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

a. création aléatoire (Priorité : 1)

5. Une fenêtre pour jouer au jeu de navigation (Priorité : 1)

6. Un moyen pour l'utilisateur d'interagir/contrôler son personnage, par exemple, le

déplacer, ajuster sa direction, … (Priorité : 1).

7. Fournissez des retours clairs à l'utilisateur sur l'état de leur personnage (état de la batterie et du temps), ainsi que sur l'état du plateau du jeu (aléas). (Priorité : 1)

ii) Composants applicatifs

8. Une représentation interne du plateau du jeu (Priorité : 1) : pour gagner il faut réparer une antenne en ramassant des objets.

9. Créer un plateau du jeu aléatoire qui peut être résolu (Priorité : 1).

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

11. Déterminer les conditions de victoire ou de défaite du jeu : batterie et temps (Priorité : 1)

12. Sauvegarder la disposition du plateau du jeu (Priorité : 2)

13. Sauvegarder le jeu (plateau, positions, …) pour continuer le jeu plus tard (Priorité : 2)