PROJET : BRICK SHOOTER

Fonctionnalités

* cinq écrans : *Difficulté :* 2
  + ~~menu principal avec accès aux autres écrans~~
  + ~~écran de jeu avec possibilité de retour~~
  + écran de fin de partie ( a finir avec score )
  + écran d’instructions avec possibilité de retour
  + écran d'équipement avec possibilité de retour ( a finir )
* l’écran d’instructions devra présenter à l’utilisateur toutes les données nécessaires à la bonne utilisation du logiciel *Difficulté :* 1 ( a finir )
* modèle de données :
  + ~~un joueur possédant :~~ *~~Difficulté :~~* ~~2~~
    - ~~des crédits~~
    - ~~une vitesse de tir~~
    - ~~une vitesse de déplacement~~
    - ~~une vitesse de défilement~~
  + ~~des types de bloc possédant :~~ *~~Difficulté :~~* ~~2~~
    - ~~un type de donnée du Joueur, peut être nul~~
    - ~~une valeur, peut être positive ou négative ou nul~~
    - ~~une probabilité d’apparition (il vaut mieux que le bloc n’affectant pas le joueur soit celui de plus forte probabilité)~~
* ~~pour les types de bloc, avoir au minimum :~~

~~o un bloc neutre à forte probabilité~~

* ~~un bloc d’augmentation de vitesse de défilement à faible probabilité~~
* ~~un bloc d’augmentation de vitesse de déplacement à faible probabilité~~
* ~~un bloc de diminution de la vitesse de tir à faible probabilité~~
* déroulement d’une partie :
  + ~~le Joueur apparait au milieu en bas de l’écran, il peut se déplacer de gauche à droite jusqu’aux bords de l’écran~~ *~~Difficulté :~~* ~~2~~
  + ~~des blocs apparaissent aléatoirement en haut de l’écran, faisant défiler vers le bas ceux déjà apparues~~ *~~Difficulté :~~* ~~3~~
  + ~~le Joueur peut tirer un projectile qui, une fois un bloc heurté, l’active et le casse.~~

~~Un bloc activé peut modifier une donnée du joueur~~ *~~Difficulté :~~* ~~3~~

* fin d’une partie : *Difficulté :* 2
  + ~~la partie se termine quand le joueur le décide OU quand un bloc descendu trop bas touche le joueur~~
  + ~~le logiciel bascule alors sur l’écran de fin de partie, où diverses informations de la partie seront décrites~~
  + si le joueur a décidé lui-même de quitter, le nombre de blocs qu’il a cassé s’ajoute à ses crédits
  + si le joueur a heurté un bloc, il ne gagne pas de crédits
* écran d’équipement :
  + il devra permettre à l’utilisateur de modifier (moins ou plus) toutes ses données (vitesse de tir, de déplacement, de défilement) monnayant les crédits qu’il a accumulé *Difficulté :* 5
  + ces données devront être stockées dans un fichier afin de pouvoir les réutilisées même après fermeture du logiciel *Difficulté :* 3

*Degré de difficulté total : 23 points*