**Game Design Document(GDD)**

* J’ai des déplacements normalisé dans les quatre directions qui dépendent de la direction de la caméra avec les touches WSAD.
* Si les touches ne sont plus appuyer, le personnage décélère.
* J’ai trois max vélocités, un avant, un arrière et un dans les côtés.
* J’ai une vitesse maximale différente dans les directions diagonales.
* Tous ces déplacements se font dans le free state et ont des animations.
* Elle peut être déplacée avec la souris et par le stick de la souris jusqu’à un certain point.
* Si un objet bloque la vue de la camera sur le personnage, elle se déplacera pour voir le personnage.
* Le JumpState permet de sauter avec la touche space et elle contient des animations.
* Le personnage peut bouger midair.(affaire)
* Le personnage peut sauter jusqu’à une certaine hauteur.
* Le jump prend en compte la vitesse du personnage avant le saut.
* Le HitState active une animation quand on touche un rood.
* Le AttackState joue une animation avec la touche O.
* Le FallingState joue une de deux animation.(fix)
* Si le joueur atterrie d’une hauteur en dessous de 10, elle joue l’animation jumpEnd.(fix)
* Si le joueur atterrie d’une hauteur plus grande que 10, elle fait une transition vers OnGroundState.(fix)
* Le OnGroundState joue une animation quand un autre state transitionne vers ce state.
* Le GetUpState joue une animation quand OnGroundState termine son animation.