

# Spécifications du projet

(Jeu style Mario Bros)

Pour décrire les spécifications du projet nous allons décrire ses fonctionnalités. Pour cette version beta, les principales fonctionnalités et spécification de ce jeu sont les suivantes.

Lors du lancement du programme, l'utilisateur a accès à la page d'accueil du jeu, il peut interagir avec des boutons pour activer ou non une musique de fond.

En démarrant le jeu, notre programme charge et affiche un niveau de jeu à partir d'un fichier .txt coder. Nous avons décider d'utiliser cette technique afin d'optimiser notre programme. Cela nous permet de récupérer un niveau à partir de données coder par des chiffres. Les positions et les couleurs des objets sont chargés automatiquement. A ce jour, nous avons 4 niveaux codés.

L'utilisateur possède un personnage qui, en fonction des interactions avec le clavier, se déplace vers le haut, le bas, la droite ou la gauche. Nous avons intégré un saut pour le personnage, cependant nous ne l'avons pas encore activé car nous souhaitons gérer l'actualisation de sa position lors de ses déplacements. De ce fait lorsque nous déplaçons notre personnage, la fenêtre de jeu doit s'actualiser.

Voici donc les spécifications actuelles de notre première version de notre jeu.