

# Spécifications fonctionnelles du projet (version finale)

(Jeu style Mario Bros)

Pour décrire les spécifications du projet, nous allons lister ses fonctionnalités.

Pour cette version finale, les principales fonctionnalités 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.
- Ensuite, il choisit la couleur de son personnage, et saisit son pseudo. Il peut cependant consulter les règles du jeu dans un menu dédié.
- En démarrant le jeu, notre programme charge et affiche le premier niveau de jeu à partir d'un fichier « .txt ». Nous avons décidé d'utiliser cette technique afin d'optimiser notre programme. Cela nous permet de récupérer un niveau à partir de données codées par des chiffres. Les positions et les couleurs des objets sont chargés automatiquement. A ce jour, nous avons 3 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. A chaque fois que le personnage ramasse une pièce, son score augmente de 1 point. Dès qu'il se heurte à un piège, son score revient à 0.
- Quand le personnage atteint le drapeau, il passe au niveau suivant. A la fin de tous les niveaux, un tableau des scores s'affiche.

Voici donc les spécifications actuelles de la version finale de notre jeu.