

## Scénario et exemple d'utilisation du projet

(Jeu style Mario Bros)

Le scénario initial de notre projet est le suivant :

1. L'utilisateur lance le programme
2. Il choisit le mode de jeu auquel il souhaite jouer
3. Il choisit son personnage et son pseudo
4. Il lance le premier niveau
5. Une fois qu'il a atteint le drapeau, il passe au niveau suivant et ainsi de suite
6. Dès que le dernier niveau est réussi, le jeu se termine et l'utilisateur peut rejouer

Le but de ce jeu est d'atteindre le drapeau, en ramassant des pièces sur le chemin et en évitant les obstacles.

- Quand le personnage entre en collision avec une pièce, celle-ci est ramassée.
- Quand il entre en collision avec un piège, la partie s'arrête.
- Quand il entre en collision avec un obstacle, il ne peut plus avancer dans cette direction.

Un exemple d'utilisation :

Ce projet est un jeu. Il permet à ses utilisateurs de jouer et de se divertir.

Depuis la version beta, nous avons légèrement modifié le scénario, voici le nouveau :

1. L'utilisateur lance le programme
2. Il choisit d'activer le son, ou non, pour jouer
3. Il choisit la couleur de son personnage, et saisit son pseudo
4. Il lance le premier niveau
5. Une fois qu'il a atteint le drapeau, il passe au niveau suivant et ainsi de suite
6. Une fois tous les niveaux réussis, le jeu se termine et affiche le score du joueur

La chronologie des événements ne change pas, cependant, nous avons mis en place deux types de pièges : des pièges actifs et des pièges inactifs.

- Quand le joueur percute un piège actif, il retourne à sa position de départ. Les pièges inactifs, quant à eux, n'ont aucune répercussion sur le joueur. Les deux types de pièges sont identiques, et c'est au joueur de trouver le bon chemin pour atteindre le drapeau. Ce jeu permet donc de faire travailler la mémoire.