Cahier des charges

Présentation du projet :

Le projet consiste à créer un jeu 2D inspiré d’un style RPG dans lequel seront réalisables plusieurs quêtes qui seront en réalité des mini-jeux. Après avoir lancé le jeu, il sera possible de choisir la classe de son personnage, offrant plusieurs multitudes d’attributs plus ou moins efficaces ou pratiques. Le menu principal quant à lui regroupera l’ensemble des quêtes accessibles dans la carte et disposées à certains endroits de celles-ci.

Objectifs :

* Concevoir un petit jeu fonctionnel en utilisant le module Pygame
* Accorder également une grande importance quant aux graphismes du jeu ainsi qu’une corrélation entre celui-ci et notre scénario initial.
* Programmer la possibilité, comme dans tout RPG digne de ce nom, de choisir son personnage est cruciale afin d’offrir plusieurs possibilités de jeu.
* Regrouper dans un menu principal le personnage choisi ainsi que les quêtes disponibles.
* Créer plusieurs personnages choisissables possédant chacun des divergences dans la valeur de leurs attributs et différenciables graphiquement. Pour une meilleure qualité esthétique, animer le déplacement de ceux-ci serait par ailleurs envisageable.
* Créer une ambiance accompagnant l’histoire et l’expérience de jeu

Plan :

1. Créer le menu d’accueil du jeu 2D
2. Concevoir les différentes classes personnages
3. Créer le menu principal du jeu
4. Réaliser les différentes scènes
5. Réaliser la première quête
6. Réaliser la seconde quête
7. Réaliser la troisième quête

Annexes :

Possibilité également de rassembler l’ensemble des instructions utiles potentielles du module Pygame afin de faciliter la programmation et la compréhension de l’utilisation du module ainsi que de lister le champ des possibles avec le module.