

# Cahier des charges space invader :

## Regles :

### Règles du jeu:

- Vous contrôlez un vaisseau pouvant tirer
- Les ennemis descendent dans la zone de jeu
- Les fusées sont éliminées en 1 coup, les soucoupes en 4 coups
- Les fusées rapportent 10 points, les soucoupes 20 points
- Une fois 200 points atteints, les ennemis laissent place au boss final
- Le jeu est gagné lorsque le boss est vaincu, et perdu lorsque le vaisseau est touché

## Programmation :

### Classes :

```
Joueur(vie, pos, typ_tir) : Nathan
    def mov
Ennemis(sprite, vie, type_tir, degat, pos) : Antoine
    def mov
Boss(vie , po, phases): Nathan
    def mov
Shield(pos): Antoine
    tableau d'objet

Pixel_shield(): Antoine
Projectile(degat, sens = (x,y)): Louis-Léandre
    degat = 1
    pos
    sens
    taille
    ennemis_type
    image

Phase(etat) : Louis-Léandre
```

### Main :

```
tableau_d'objet_ennemis = []  
tableau_d'objet_shield = [,s1,s2,s3]
```