**Note de cadrage :**

* Thème de l’application :

Mon application pour le projet 2 C++ consistera en un jeu vidéo interactif.  
Elle sera basée sur le principe du célèbre jeu portable « Tamagotchi ».  
Le joueur pourra faire différentes actions avec la créature via un menu.  
Le joueur n’a pas de réelle entité physique dans le jeu mais se contentera d’un curseur.  
Ce jeu est axé sur l’accompagnement de vie du Tamagotchi, on pourra jouer avec, le nourrir, le soigner, le laver et même éventuellement s’occuper de sa descendance.

* Différentes fonctionnalités :

Le joueur pourra interagir avec sa créature via un curseur et à travers un menu sur un des bords de l’écran.  
Ce menu permettra d’accéder aux actions réalisables avec la créature via des icones interactives et intuitives.  
La créature possèdera des phases d’évolutions selon certaines conditions et selon un temps préalable. La créature possèdera 3 phases : enfant, adolescent, adulte (=>possibilité de réévaluation).  
La créature habitera dans un environnement clos (une chambre).

* Extensions possibles / envisagées :

Dans le futur, je prévois d’implanter plusieurs types de créatures que l’utilisateur pourra choisir, mais aussi différentes scènes (jardin, aire de jeux…).  
Eventuellement un système de calendrier avec système d’anniversaire par exemple.  
Un système de jeu avec la créature plus poussé. Mais aussi une personnalisation de l’environnement.

* Technologies employées, librairies intégrées :

Le jeu sera codé en C++ avec l’IDE Visual Studio 2015. La librairie graphique utilisée est SFML.  
La base de donnée sera sous SQLite. La documentation technique sera générée via Doxygen.  
Et l’outil de versionning est Git.

* Echéances de rendus :

23/02/18 : Remise de la note de cadrage  
26/02/18 : Remise du planning de projet (diagramme de Gantt)  
02/03/18 : Remise du dossier n’analyse avec diagramme de classe, user case et schéma relationnel  
19/04/18 : Rendu du code (dépôt Git)  
22/04/18 : Démonstration de l’application