**Cahier des Charges : Jeu de Manipulation d'une Entité dans le Navigateur**

**1. Introduction**

Ce document décrit les spécifications et les exigences pour la création d'un jeu de manipulation d'une entité dans un navigateur web. Le jeu sera développé en utilisant JavaScript (JS) et CSS, et sera entièrement jouable dans un navigateur sans nécessiter de plugins ou d'extensions supplémentaires.

**2. Objectifs du Projet**

* Développer un jeu interactif où les utilisateurs peuvent manipuler une entité à l'aide d'inputs.
* Assurer une compatibilité avec les principaux navigateurs (Chrome, Firefox, Safari, Edge).
* Offrir une interface utilisateur intuitive et responsive.

**3. Description du Jeu**

**3.1. Concept**

Le jeu consistera à contrôler une entité (par exemple, un personnage, un objet ou une forme géométrique) dans un environnement donné. L'utilisateur pourra déplacer cette entité en utilisant des touches du clavier ou des boutons à l'écran. L'objectif peut varier, allant de l'évitement d'obstacles à la collecte d'objets ou à l'atteinte d'un point spécifique.

**3.2. Mécanismes de Jeu**

* **Déplacement** : Utilisation des touches fléchées du clavier (haut, bas, gauche, droite) pour déplacer l'entité.
* **Actions Spéciales** : Utilisation de touches spécifiques pour effectuer des actions spéciales (sauter, tirer, etc.).

**3.3. Interface Utilisateur**

* **Zone de Jeu** : Affichage principal où l'entité et l'environnement sont visibles.
* **Contrôles** : Boutons à l'écran pour les joueurs sur dispositifs tactiles.

**4. Exigences Techniques**

**4.1. Langages et Technologies**

* **HTML5** pour la structure de la page.
* **CSS3** pour le design et les animations.
* **JavaScript** pour la logique du jeu et les interactions.

**4.2. Compatibilité Navigateur**

Le jeu doit être compatible avec les versions récentes des navigateurs suivants :

* Google Chrome
* Mozilla Firefox
* Safari
* Microsoft Edge

**4.3. Performances**

* Le jeu doit être fluide et réactif.
* Utilisation optimale des ressources du navigateur.
* Chargement rapide.

**4.4. Accessibilité**

* Utilisation d'éléments accessibles pour assurer la compatibilité avec les lecteurs d'écran.
* Navigation au clavier pour les menus et les contrôles.

**5. Conception**

Le design graphique comprendra les éléments suivants :

* L'entité contrôlée par le joueur.
* Les éléments d'interface utilisateur (boutons, etc.).

**6. Développement**

**6.1. Planification**

* **Phase 1** : Conception et validation des wireframes et du design graphique.
* **Phase 2** : Développement de la structure HTML et du style CSS.
* **Phase 3** : Implémentation de la logique du jeu en JavaScript.
* **Phase 4** : Tests et optimisation.

**6.2. Contrôle de Version**

Utilisation de Git pour le contrôle de version et la collaboration.

**7. Tests**

**7.1. Types de Tests**

* **Tests Unitaires** : Vérification des fonctionnalités individuelles en JavaScript.
* **Tests Fonctionnels** : Vérification des interactions utilisateur.

**7.2. Scénarios de Test**

* Déplacement de l'entité.

**8. Conclusion**

Ce projet vise à créer un jeu engageant et interactif utilisant uniquement HTML, CSS et JavaScript. En respectant les exigences décrites dans ce cahier des charges, le jeu offrira une expérience utilisateur fluide et divertissante accessible directement depuis un navigateur web.

Pour tout commentaire ou question concernant ce cahier des charges, veuillez contacter le chef de projet : AKOUTEY Godbless J.