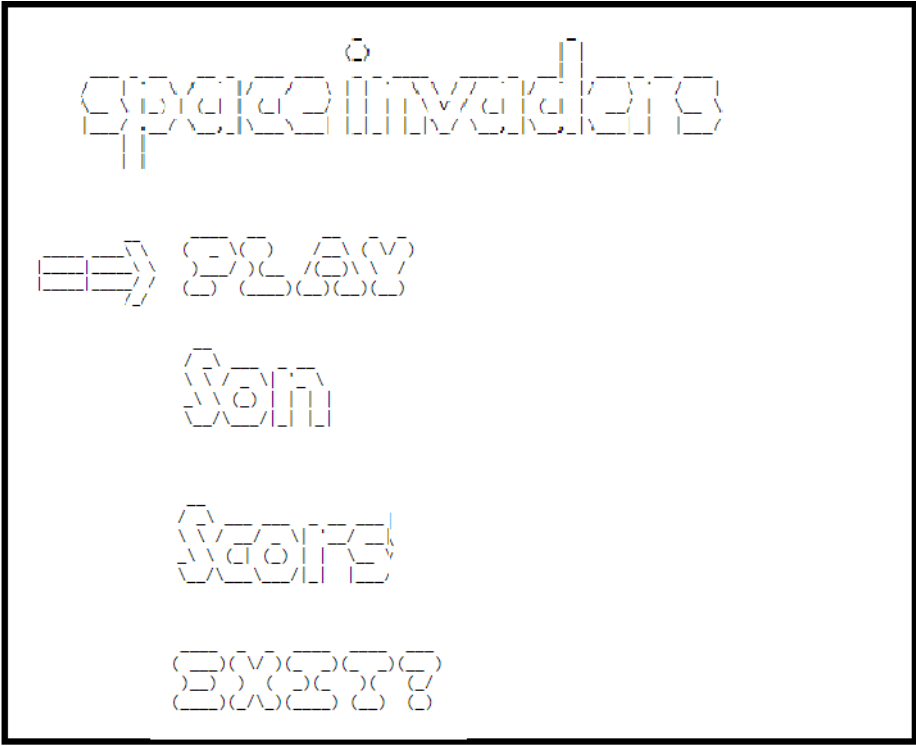


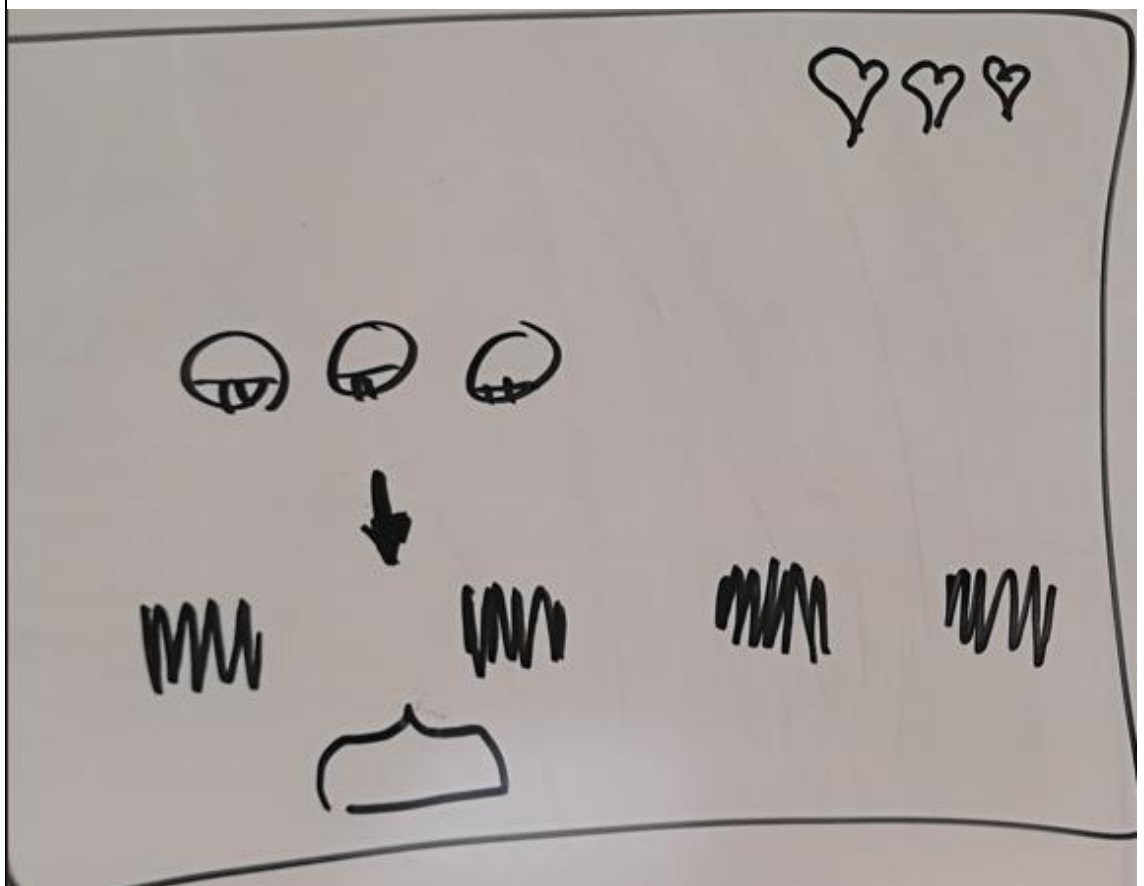
Story	Description des user stories
<p>Se déplacer dans le menu</p>	<p>En tant que joueur, Je veux utiliser les flèches haut/bas Pour sélectionner une entrée dans un menu</p> <p>Test d'acceptance :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les textes sont en ASCII art</li><li>• Dans le menu, quand je tape sur la flèche de Haut, la flèche de sélection monte d'une ligne</li><li>• Dans le menu, quand je tape sur la flèche de bas, la flèche de sélection descend d'une ligne</li><li>• Dans le menu avec la flèche sélection tout en haut, quand je tape sur la flèche de Haut, elle ne bouge pas</li><li>• Dans le menu avec la flèche de sélection tout en bas, quand je tape sur la flèche de bas, elle ne bouge pas</li></ul> <div data-bbox="323 1050 1243 1792"></div>

Interface en  
jeu (Compteur  
de vie)

En tant que joueur.  
Je veux avoir un compteur de vie.  
Pour savoir le nombre de vies restantes.

Test d'acceptance :

- Quand je commence la partie de jeu, je veux afficher 3 cœurs de vie. (Voir maquette).
- Les trois cœurs de vie sont placés comme le montre la maquette.



En jeu (Pause)

En tant que joueur

Je veux taper sur espace.

Pour pouvoir faire une pause.

Test d'acceptance :

- Durant le jeu, si je tape sur espace, le jeu arrête et l'écran affiche (en pause). (Voir maquette).
- Pour recommencer le jeu et annuler la pause, si je retape sur espace, je reprends le jeu.



EN PAUSE!

Menu option  
(difficulté)

En tant que joueur, je veux pouvoir modifier la difficulté du jeu (facile, intermédiaire, difficile)

Test d'acceptance :

- Si je choisis « Difficulté » depuis le menu, l'écran affiche les 2 choix, 1- facile, 2- difficile. (Voir maquette).
- On peut choisir en tapant sur Enter et on peut bouger la flèche sélection en tapant sur les flèches (haut, down).

Menu

Facile

Intermédiaire

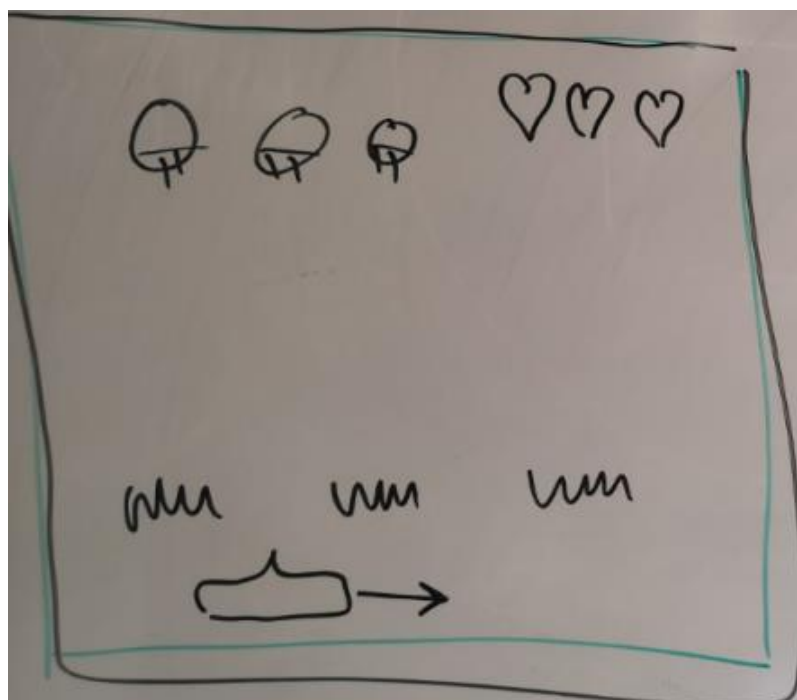
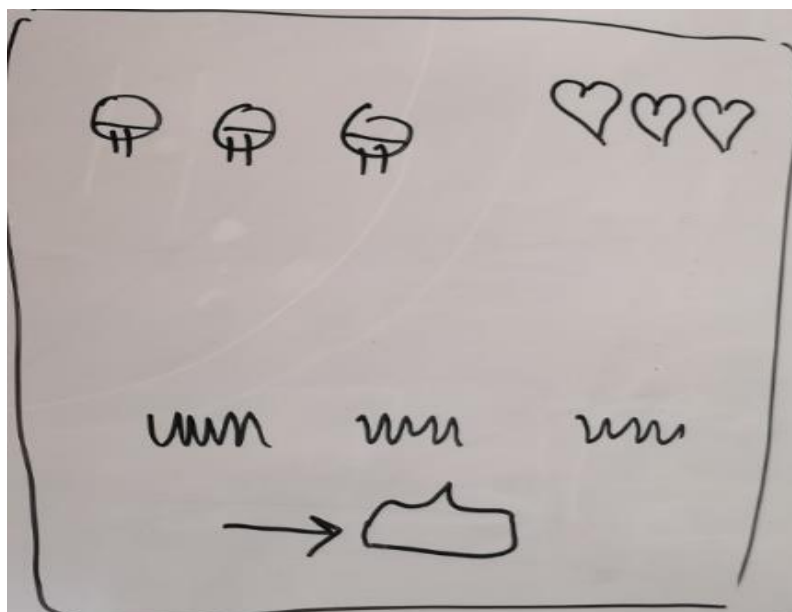
Difficile

Contrôler le vaisseau avec les flèches directionnelles

En tant que joueur  
Je veux contrôler mon vaisseau avec les flèches gauche/droite.

Test d'acceptance :

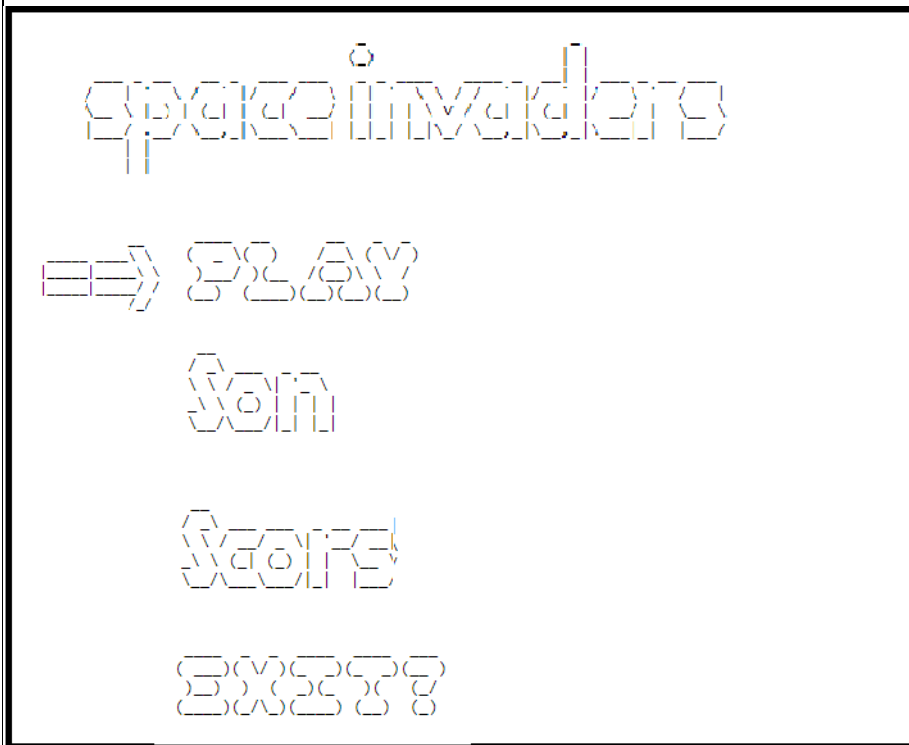
- Durant le jeu, si je tape sur la flèche de droite, le canon décale à droite.
- Durant le jeu, si je tape sur la flèche de gauche, le canon décale à gauche.  
(Voir maquette).



En jeu (Scores) En tant que joueur  
Je veux voir mes derniers scores.

Test d'acceptance :

- Dans le menu d'option, si je choisis Scores, je trouve le dernier scores de la dernière partie de jeu. (Voir maquette).



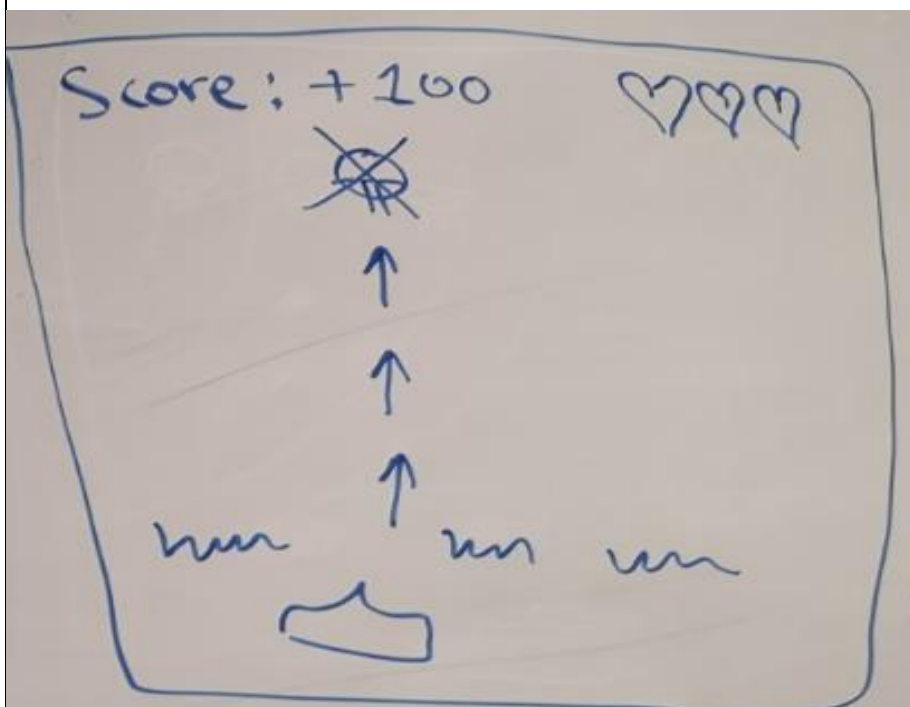
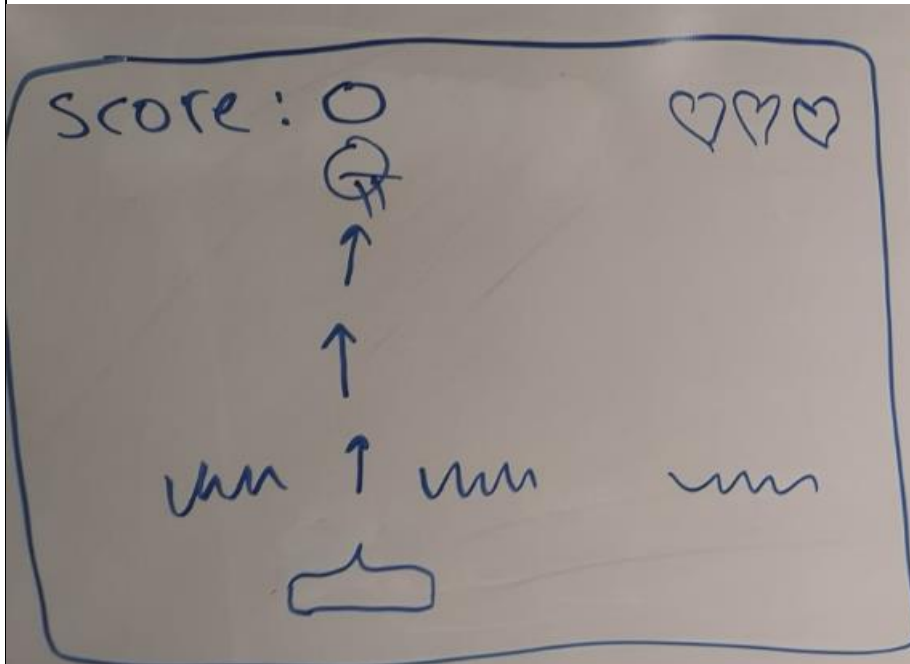
Scores : 1500

En tant que joueur  
Je veux tirer sur l'alien et avoir des scores.

Test d'acceptance :

- Durant le jeu, si je tire vers un alien, l'alien disparaît. (Voir maquette).
- Durant le jeu, si je tire vers un alien, j'obtiens +100 de scores. (Voir maquette).

Alien (Tirer  
avec le canon)

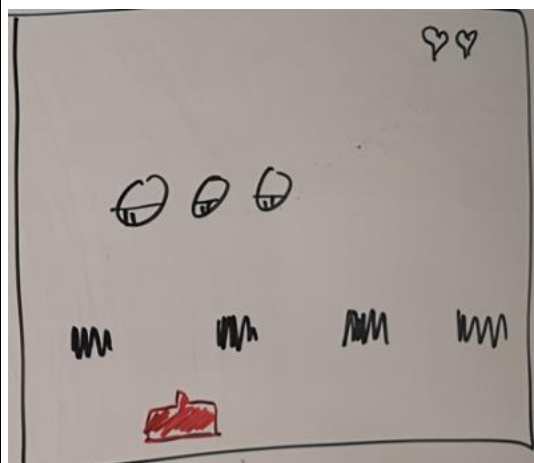
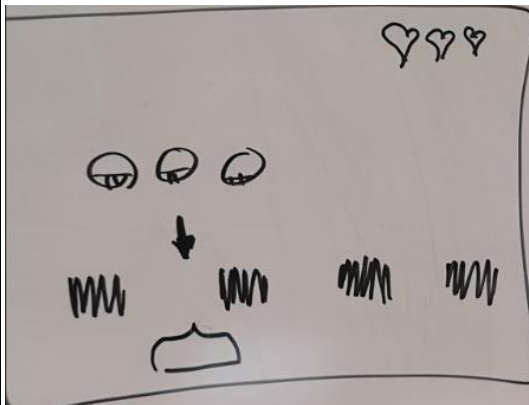


Alien (Perdre des vies et de partie)

En tant que joueur  
Je veux perdre une des vies si un alien tire sur moi

Test d'acceptance :

- Durant le jeu, si un missile d'un alien me touche, un cœur de vie disparaît. (Voir maquette).
- Durant le jeu, si un missile d'un alien me touche, le canon devient rouge. (Voir maquette).
- Deux secondes après avoir touché par l'alien, le canon redevient normal (blanc).
- Quand je perds les trois cœurs de vie, l'écran affiche (Game Over). (Voir maquette).

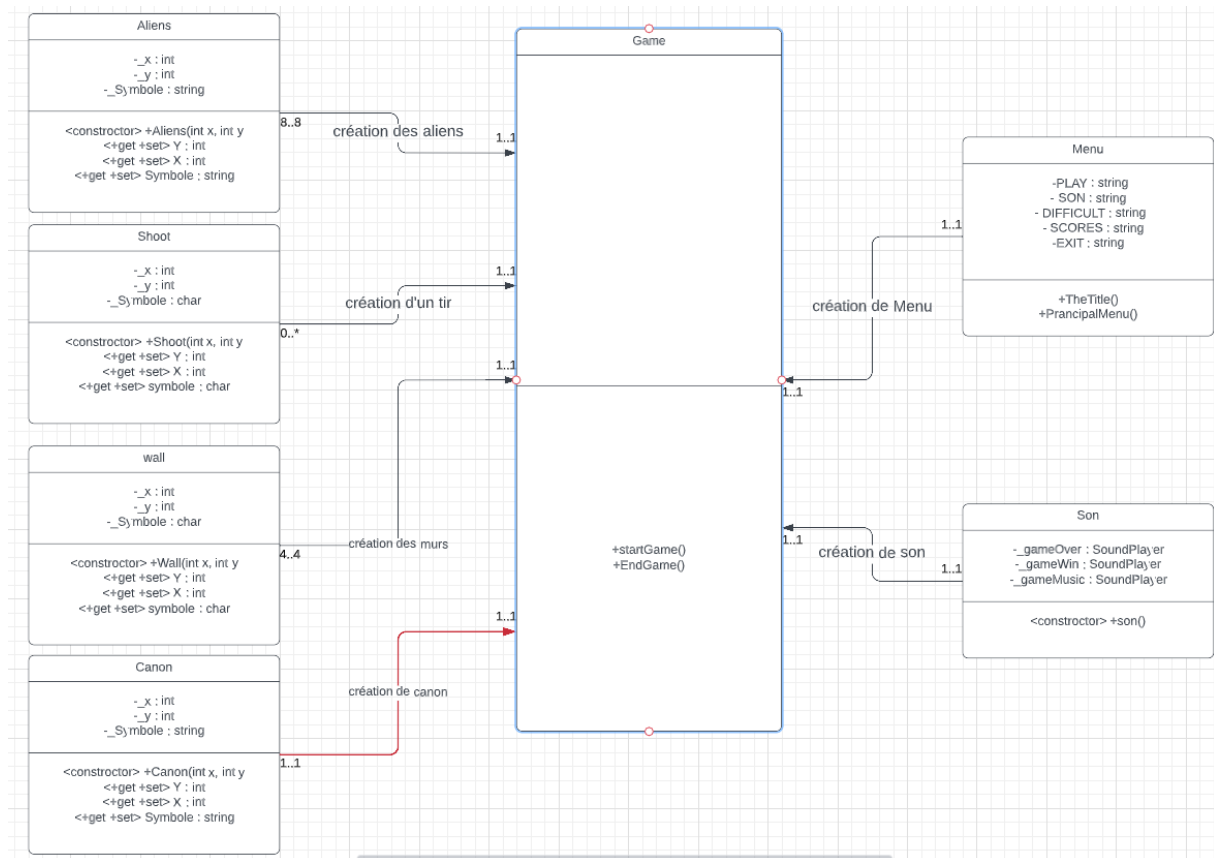




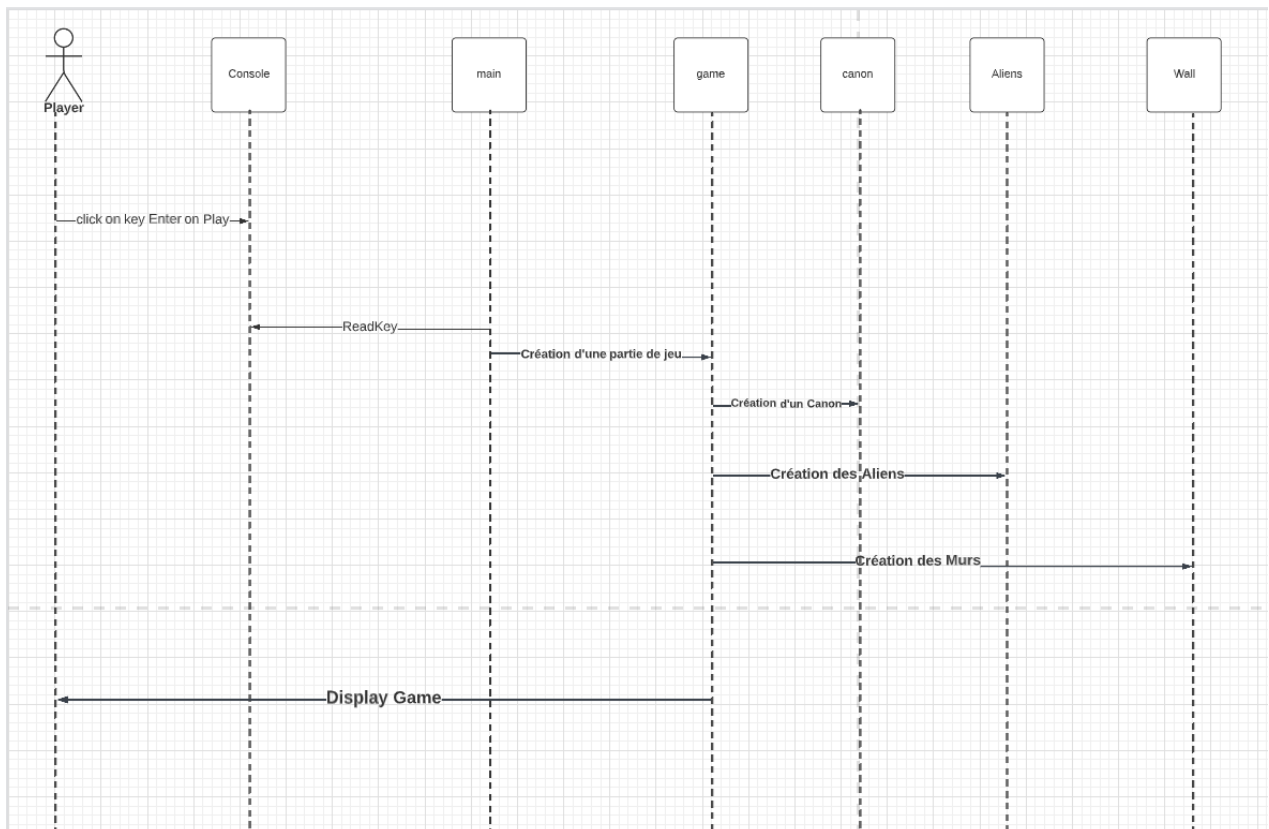
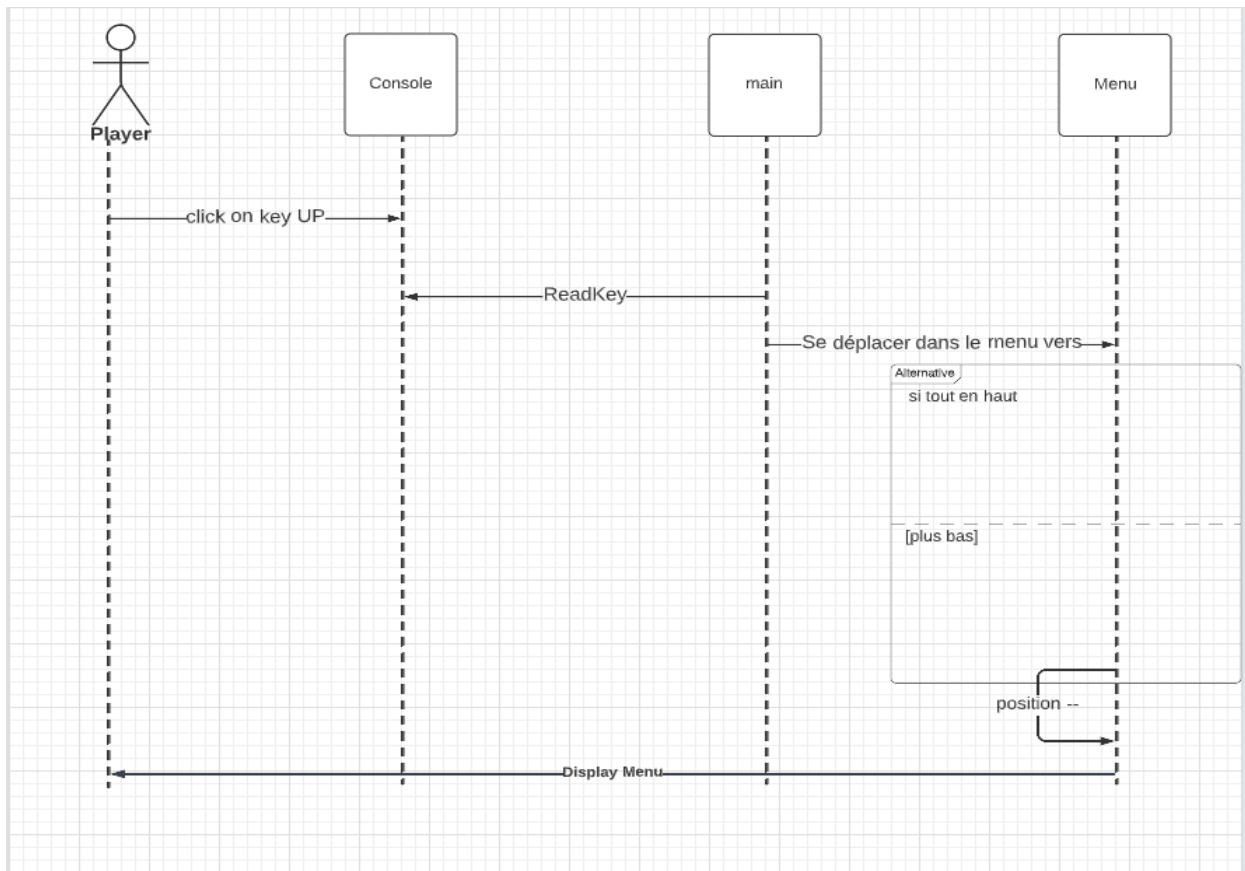
Le planning initial :

Beta 1	Beta 2
Menu option (Se déplacer dans le menu)	En jeu (Pause)
Menu option (difficulté)	Contrôler le vaisseau avec les flèches directionnelles
Interface en jeu (Compteur de vie)	En jeu (Scores)

## Diagramme de classe :



## Les deux diagrammes de séquences :



## Les 4 Tests Unitaires :

