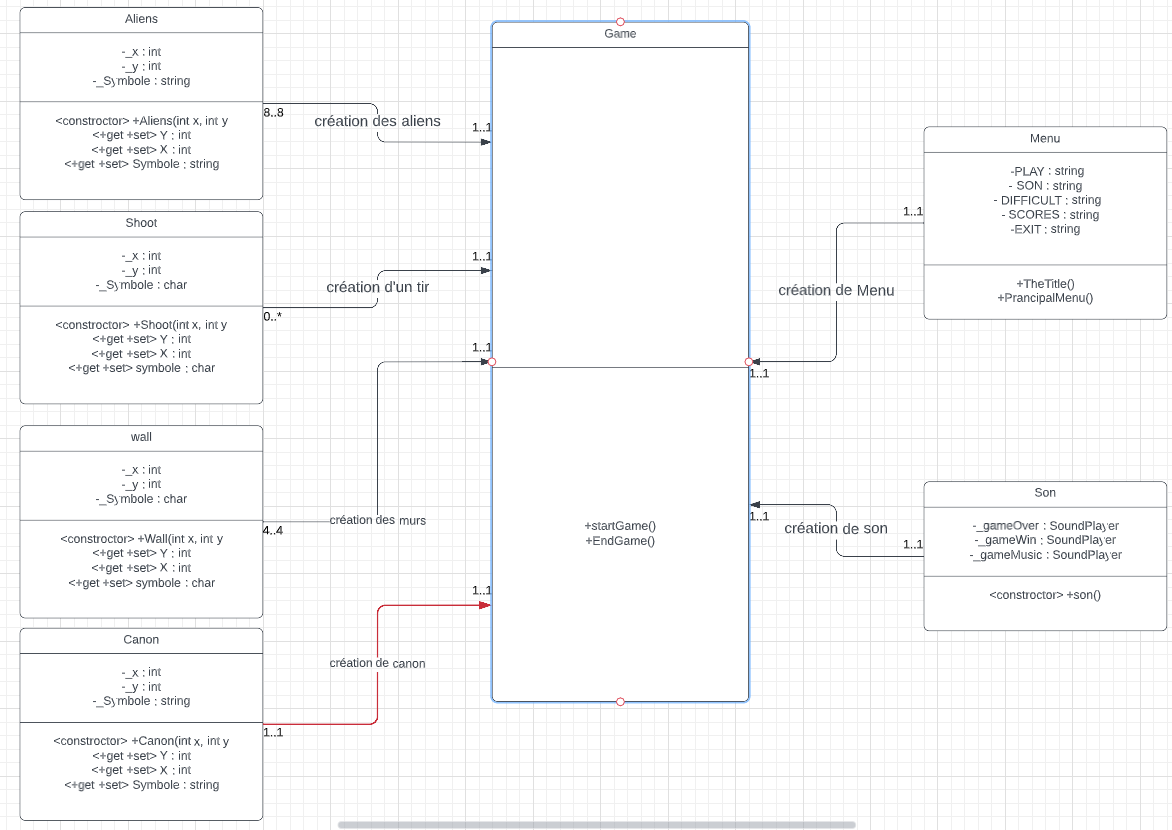
|  |  |
| --- | --- |
| Story | Description des user stories |
| Se déplacer dans le menu | En tant que joueur,  Je veux utiliser les flèches haut/bas  Pour sélectionner une entrée dans un menu  Test d’acceptance :   * Les textes sont en ASCII art * Dans le menu, quand je tape sur la flèche de Haut, la flèche de sélection monte d’une ligne * Dans le menu, quand je tape sur la flèche de bas, la flèche de sélection descend d’une ligne * Dans le menu avec la flèche sélection tout en haut, quand je tape sur la flèche de Haut, elle ne bouge pas * Dans le menu avec la flèche de sélection tout en bas, quand je tape sur la flèche de bas, elle ne bouge pas |
| 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 sut 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. |
| 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). |
| 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). |
| Alien (Tirer avec le canon) | 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 (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). (Voir maquette). * Quand je perds les trois cœurs de vie, l’écran affiche (Game Over). (Voir maquette). |

# Le planning initial :

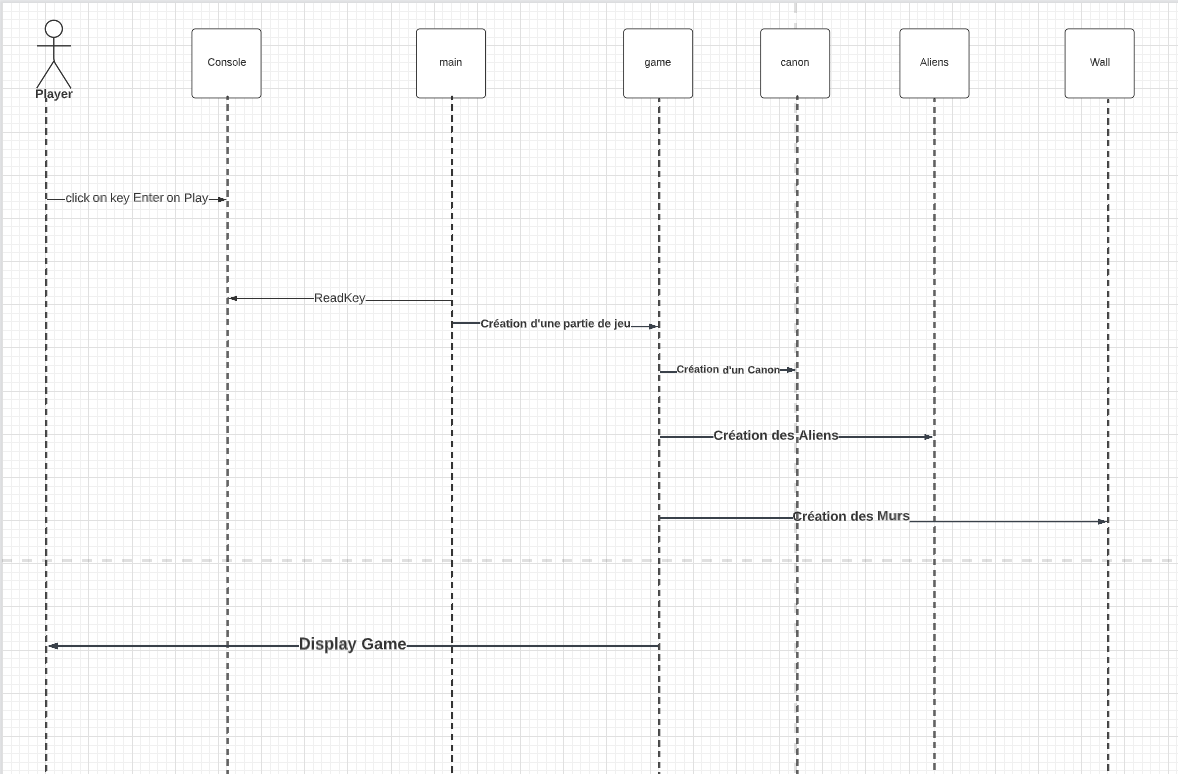
|  |  |
| --- | --- |
| **Beta 1** | **Beta 2** |
| Menu option (Se déplacer dans le menu) | En jeu (Pause) |
| Menu option (difficulté) | Contrôler le vaisseau avec les flèches directionnelles |
| Interface en jeu (Compteur de vie) | En jeu (Scores) |

# Diagramme de classe :



# Les deux diagrammes de séquences :

# 



# Les 4 Tests Unitaires :

