

#### Charges fonctionnelles :

- La gestion du temps se base sur le temps réel (ex: 1 min réel=une heure virtuelle)
- L'augmentation ou la diminution de la population se feront en fonction des places disponibles et de l'activité de la ville(économie, croissance etc)
- Les ressources seront produites par des bâtiments spécifiques
- La construction des bâtiments se basera sur le temps virtuel.
- Des bâtiments spécifiques produiront des objets ou nourriture selon les ressources disponibles.
- La ville pourra être sauvegardée, supprimée ou créée selon les options de sélections sur l'interface.
- Les bâtiments seront construits selon les options sélectionnées par l'utilisateur.

#### Charges Non-Fonctionnelles :

- L'interface d'introduction possédera plusieurs options « création de ville, création aléatoire de la ville supprimer ville etc »
- L'interface de jeu comportera des cases où seront placées des bâtiments, route, végétation, fleuve ou montage etc...
- L'interface de jeu possédera des options permettant de faire évoluer la ville(construction des bâtiments et route) et inverse (destruction des routes, bâtiments, végétation... )
- Les bâtiments devront être connectés pour pouvoir « communiquer ».
- Les bâtiments d'habitation auront une limitation de place.
- Les fleuves et montages ne pourront pas être détruits.
- La construction du pont, au-dessus d'un fleuve, est possible.
- Les routes peuvent seulement être construites sur les terrains (cases) vierges, idem pour les bâtiments.
- Les hôpitaux, commerces ... devront être à proximité des habitations pour pouvoir en bénéficier.
- Les bâtiments et routes doivent avoir les ressources nécessaires avant de pouvoir construire.