

Contexte :

Notre application est un 'Shooter' sur le modèle classique de 'Space Invaders', mais avec de légères dérogations :

- Le joueur doit empêcher les vaisseaux ennemis de passer et de toucher le bas de l'écran
- Les vaisseaux ennemis fonctionnent par vague, chaque vague a un nombre plus important d'ennemies et les ennemies sont plus rapides
- Le joueur peut améliorer ses caractéristiques au fur et à mesure que les vagues d'ennemies s'enchainent (augmenter sa cadence de tir, sa vitesse, etc...)
- Si le joueur perd, il a le choix de recommencer tout de suite une partie, ou alors d'enregistrer son score s'il désire sauvegarder ce haut-fait

Le contrôle du vaisseau par le joueur se fait exclusivement par l'accéléromètre.

Le joueur peut à tout moment depuis le menu principal consulter la liste de ses High Scores personnels. Ils sont triés par ordre décroissant

Un téléphone, de part sa nature, est parfaitement adapté pour des jeux de types arcades, courts mais rejouables à volonté. Cette idée de 'Space Invaders' nous semblaient donc parfaitement adapté pour la plateforme mobile.