Explication du produit

V1.0

1. Description générale du produit

Ce logiciel réalisé dans un cadre scolaire a pour but de simuler une partie de jeu. Le jeu en question est un jeu de gestion dans lequel le personnage a pour but de trouver un objet puis d'atteindre une zone. Une nouvelle zone est atteinte lorsque le personnage trouve la case de sortie de la zone dans laquelle il se trouve.

1. Utilisation du produit

Le logiciel présenté n'étant pour but que de créer une simulation de jeu, il suffit de le lancer afin de jouer la simulation des tours de jeu

1. Description des éléments de la simulation

La simulation se fait sur un **plateau**.

Un plateau peut contenir une ou plusieurs **zone(s)**.

Une zone peut contenir un ou plusieurs **personnage(s)** ET un ou plusieurs **objet(s)**.

Une zone peut être un **environnement sans contrainte** ou un **labyrinthe**.

Un personnage peut être de plusieurs types :

* Chevalier
* Fantassin
* Princesse
* Etat Major

Un objet peut être de plusieurs types :

* Coffre
* Clé
* Autre …

Chaque élément du plateau (personnage, objet ou "élément de contrainte") est positionné sur une **case**.