Cahier des charges

|  |
| --- |
| Objectif : L’objet de ce document est d’identifié les besoins |
| Sommaire :  * XXX * XXX * XXX * XXX * XXX |
| Document : Version : **1.0**  Date de création : **24/11/21**  Date de mise à jour : **06/12/21** |

Table des matières

**Tapez le titre du chapitre (niveau 1)1**

Tapez le titre du chapitre (niveau 2)2

Tapez le titre du chapitre (niveau 3)3

**Tapez le titre du chapitre (niveau 1)4**

Tapez le titre du chapitre (niveau 2)5

Tapez le titre du chapitre (niveau 3)6

Présentations

# Présentation générale

Ce document est destiné à identifier et décrire **le projet « Game’n watch »**.

Il à été réalisée dans le cadre du projet tutorêt DUT2 Semestre 3 [[TODO: REFORMULER]]

# Description du projet

Le projet consiste à créer un jeu pour une borne d’arcade précédemment conçu. Le jeu doit être compétitif et être jouable en coopération.

Le jeu devras être créé pour pouvoir être supporté par un raspberry PI 3. Il devra être jouable, animé ainsi que sonore.

Concept et développement du jeu

# Concept

Le jeu qui sera créer est un jeu similaire à la série des jeux **WarioWare**, Il sera composée d’au moins 8 mini jeux, Ayant chacun des paramètres variables permettant de gérer la difficulté de la partie actuelle.

Le jeu se focalise sur une ambiance *comique* et joueras sur les musiques d’ambiance pour jouer sur l’effet de difficulté que procurera le jeu.

Le nom du jeu sera **« CursedWare »**.

# Boucle du jeu

Le jeu se joue en partie courte mais intense. Chaque partie commence avec des mini jeux choisie aléatoirement avec une difficulté facile.

Le(s) joueurs possèdent 3 vies. S’il n’arrive pas à compléter un jeu avant le temps imparti. Alors le joueur ayant perdu perd une vie. Si le jeu est compléter, Le joueur gagne 1 point.

Tout les 3 (ou 5) mini-jeux, La vitesse et la difficulté des mini-jeux augmente. Jusqu’à ce que le joueur (ou l’un des joueurs) perd ces 3 vies.

Le jeu prend fin sur l’annonce :

- du vainqueur en multi-joueurs.

- de l’écran d’entrée des scores en solo.

# Technique

Le jeu tournera sur le moteur **Love2D** qui est un moteur *lightweight* basée sur le langage de programmation **Lua**. Ce moteur à été choisie pour la simplicité de développement que le Lua procure ainsi que pour son optimisation (étant un moteur peu *idiomatique*).

Le jeu sera construit en programmation orienté objet grâce à une libraire conçue à cette effet.