

# Compte rendu du 22/11/12

## Scénario principal (1<sup>ère</sup> utilisation)

- L'utilisateur double-click sur l'exécutable. Le jeu se lance.
- Création de compte / du profil --> Identification.
- L'utilisateur clique sur "Nouvelle Partie".
- Le joueur joue...
- Sauvegarde de la partie en cours.
- Le joueur quitte la partie.
- Le joueur quitte le jeu.

Remarque : Pour l'identification, on utilisera une base de donnée pour stocker les identifiants et mots de passe des différents profils des joueurs.

## Erreurs possibles

- Identifiant et/ou mot de passe incorrects .
- Problèmes de mémoire pour les sauvegardes.
- Problèmes éventuels de sauvegardes si client non quitté correctement.

## Idées pour la charte graphique

- Couleurs futuristes (bleu ciel, bleu foncé?)
- Interface : jeu de 2/3 couleurs

## Divers

Jeu en local pour le moment.

10 Vagues par map.

Au lancement du jeu,  
une fenêtre contenant les profils existants et la possibilité de créer un nouveau profil sauvage apparaît.

Après le choix du profil,  
une nouvelle fenêtre se lance, elle contiendra n slots de sauvegardes autorisées.  
Ces différents slots pouvant contenir une partie commencée, avec la possibilité de la poursuivre ou bien, étant vide et permettant de commencer une nouvelle partie.