## Jeu du carré rouge

#### **Contexte**

Un petit carré rouge est situé au centre d'un cadre carré blanc, lui-même situé au centre d’un plus grand carré, noir, qu’on voit dépassé tout le tour du carré blanc

Se trouvent aussi quelques rectangles bleus stratégiquement positionnés (voir les spécifications exactes ci-dessous), à l’intérieur du carré noir.

* Le petit carré rouge représente votre pion de jeu,
* Les rectangles bleus, des sentinelles que vous devez éviter
* Actions
  + La clique initiale démarre la partie
  + Le carré suit le curseur de souris, jusqu’au relâchement du bouton de souris
  + Les rectangles bleus démarrent leur tour de garde
* ATTENTION
  + Si une sentinelle vous touche, FIN DE PARTIE
  + Si vous déborder du carré blanc, FIN DE PARTIE
  + Les rectangles bleus se déplacent à vitesse constante\*, en diagonal, ils rebondissent en arrivant en contact avec le cadre extérieur.
    - On pourra accélérer progressivement, ou par incrément pour une certaine durée, etc

#### **But du Jeu**

Tenir le plus longtemps...

On affiche le temps à la fin (lorsqu'on est mort!) en grand*, à vous de choisir comment le mettre en évidence*

On replace les éléments pour redémarrer le jeu, qui débute au clic de la souris sur le carré rouge.

**Une partie appartient à une session de jeu, où on cumule les différentes parties** et les informations les concernant dans un menu déroulant (ou autre sorte de widget qui offre une fonctionnalité similaire)

**On pourra réinitialiser une session de jeu sans être obliger de redémarrer le logiciel**

**Options de jeu**

Il serait intéressant qu'on puisse choisir un niveau de difficulté au démarrage: facile - moyen- difficile, ou progressif.

Rendre les dimensions des carrés etc, modifiables

**Sauvegarde des scores**

* On peut sauvegarder les résultats d'une session, en fournissant le nom d'un joueur ou non dans un fichier au disque.
* On peut requérir de voir les anciens scores.
* On peut effacer les anciens scores.

**Spécifications**

**NOTES**

Les spécifications suivantes peuvent être variables, c'est à dire qu'en plaçant les valeurs suivantes dans des variables, il sera possible de modifier la taille des objets, la vitesse des pions, etc.

* **Aire de jeu**
  + carré externe limite 450x450 px
  + Carré noir 550x550 px
* **Sentinelles de jeu**
  + rectangle taille 60x60px, position 100x100
  + rectangle taille 60X50px position 300x85
  + rectangle taille 30x60px position 85x350
  + rectangle taille 100x20 position 355x340
* carré rouge taille 40x40px position au centre

**La vitesse des pions**

La vitesse de déplacement des pions va s'accélérant progressivement

**Interface générale**

Les fonctions non directement liées au jeu (score, nom de joueur, affichage de la liste de scores, etc) peuvent être implantées avec vos préférences esthétiques.