

Ergonomie

Menue principal

En termes de menue principal ont pourrait avoir :

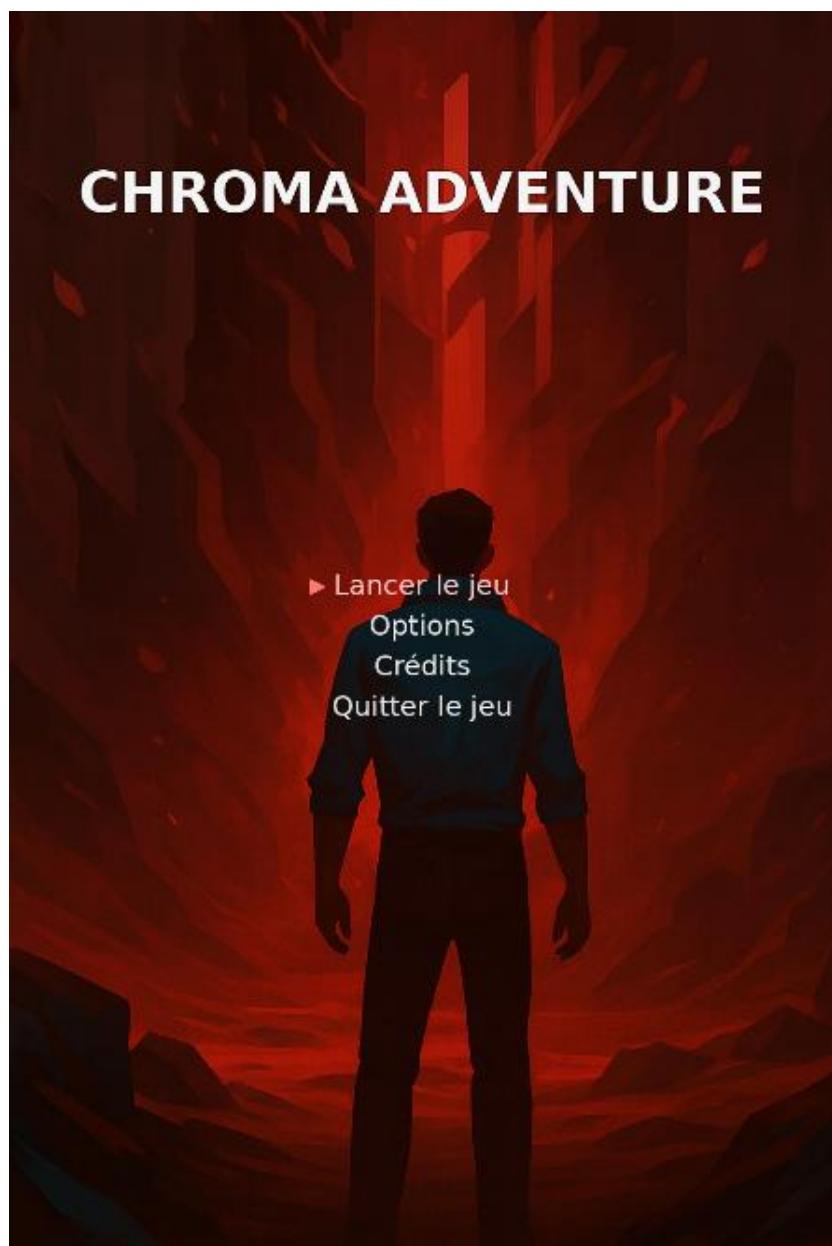
Lancer le jeux

Option

Credit

Quitter le jeux

Voici un exemple d'écran principal.



Ecran Principal

Lors de la partie, le joueur dispose en haut à gauche d'une **barre de vie représentée par des cristaux**.

À chaque fois que le joueur subit des dégâts, **un cristal disparaît**.



A la fin si le joueur perd les 5 cristaux, nous aurons un message avec par exemple:



Nous allons maintenant créer une zone UI qui proposera 3 choix :

Réessayer la partie :

Si le joueur clique sur réessayer le jeux reviendra à la position principale.

Revenir au menu principal :

S'il clique sur Menue Principal alors il retournera sur le Menue

Quitter le jeux

S'il quitte le jeux alors il fermera le jeux au complet



Maintenant en haut à droite nous aurons le nombre de cristaux à récolter si le joueur récolte assez de cristaux, il pourra compléter les couleurs du niveau et passer à un autre parcour



Les UI seront en haut afin d'éviter de gêner le visuel de notre joueur, pour passer un autre niveau ont peu également rajouter un portal qui apparaît.

Ou directement passer au niveau suivant,

Menue

La touche ECHAP servira à afficher le menue nous aurons :

Play

Option

Menue principal

Quitter le jeux



Pour la partie option nous aurons la possibilité de modifier :

Lumière

Son

Contrast

Résolution



Pour l'instant ce n'est qu'un exemple de présentation de l'ergonomie du jeux, si vous avez d'autres idée n'hésiter pas à partager .