

Document suivi du projet ACL

Vous pouvez ajouter des titres (Format > Styles de paragraphe) qui apparaîtront dans votre table des matières.

Liste fonctionnalités

Sprint 1

Sprint 2

Sprint 3

Sprint 4

Priorité 1 : Le jeu comporte un héro qui peut se déplacer sur un plateau vide, déplacement continu, le joueur avance tout seul, on appuie sur les touches uniquement pour changer de direction.

Priorité 2 : Le héros peut se déplacer dans un labyrinthe généré (aléatoirement en fonction de la difficulté gérée plus tard) (nombre de pastilles spéciales en fonction de la difficulté), les labyrinthes doivent être “parfaits” (toutes les cases sont accessibles).

Priorité 3: Le héro peut ramasser des pastilles pour augmenter son score.
Les pastilles sont sur tout le labyrinthe (toutes les cases). .Chaque niveau a un temps définit, temps restant du niveau précédent.

Priorité 4 : Lorsque le héro finit un niveau, il passe au niveau suivant (plus dur)

Priorité 5 : Les monstres apparaissent au milieu du labyrinthe au début du niveau.

Priorité 6: Le héro meurt s’il touche un monstre (pas de système de vies).

Priorité 7:: Il existe différents niveaux de labyrinthes (temps, nombre de monstres différents).

Priorité 8 : Il existe des pastilles “spéciales” permettant de gagner du temps/donnant des effets particuliers (invincibilité ...).

Priorité 9 : Les monstres morts réapparaissent au bout d’un certain temps.

Priorité 10 : Il est possible d’ouvrir un menu affichant les meilleurs scores / faire une pause.

Priorité 11 : Il est possible de jouer à deux sur la même machine (écran scindé avec ZQSD & flèches directionnelles).

Priorité 12: Possibilité de modifier ses paramètres (touches, volume sonore ...).

Sprint 1

