

Analyse fonctionnelle

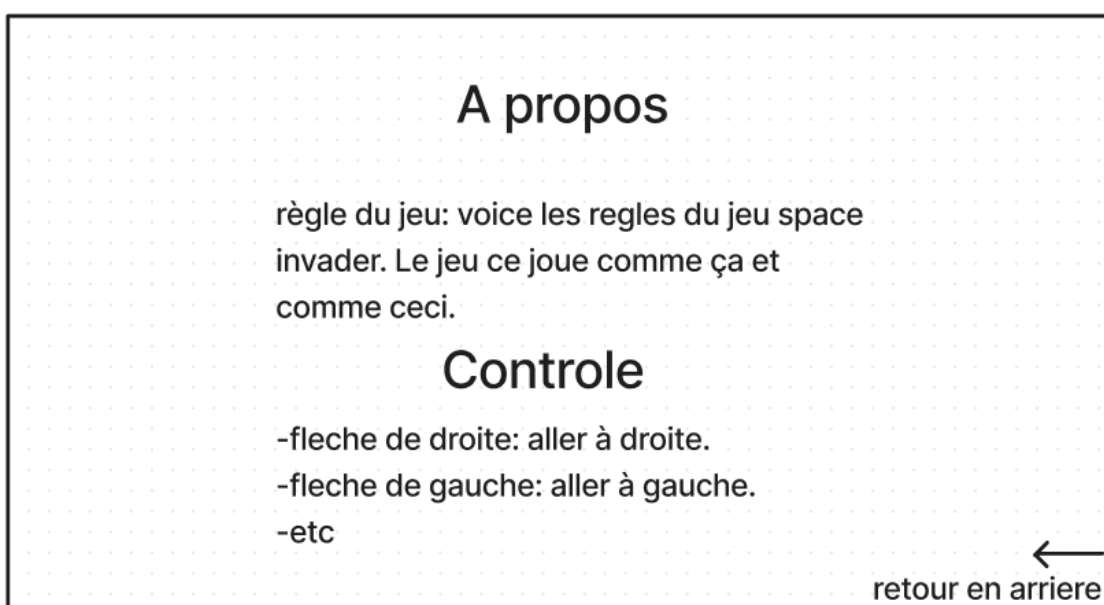
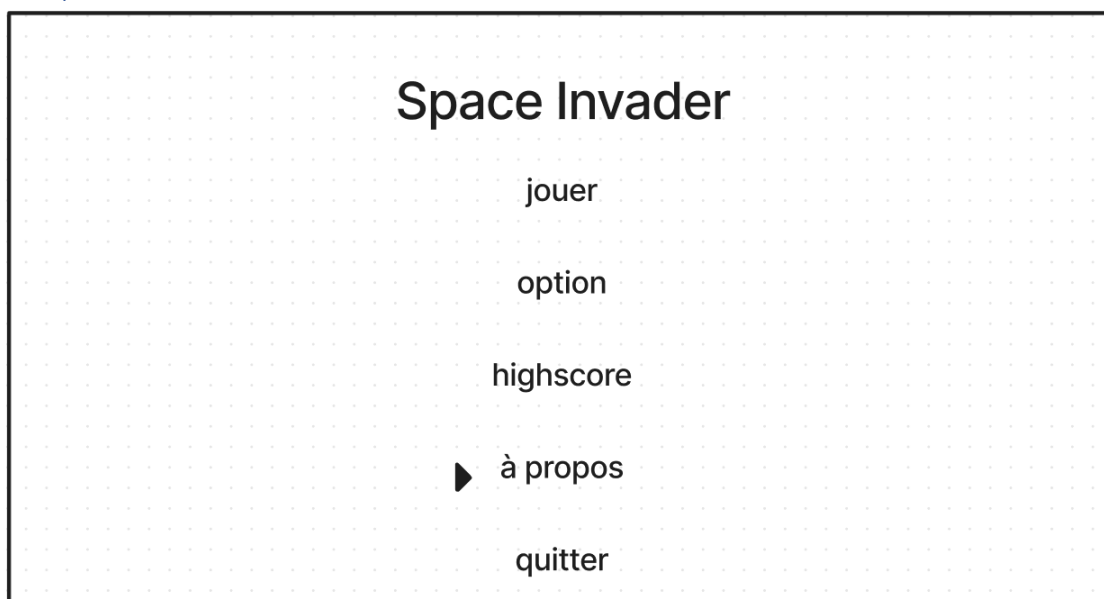
Story Menu à propos :

En tant que joueur.

Je souhaite un menu « à propos » qui permet de mieux comprendre comment jouer à SpaceInvader.

- Quand on est sur le menu principal on peut voir un bouton « à propos ».
- On peut se déplacer en bas ou en haut avec les flèches directionnelles.
- Une fois dans « à propos » on peut appuyer sur la touche backspace pour retourner dans le menu principal.

Maquettes :



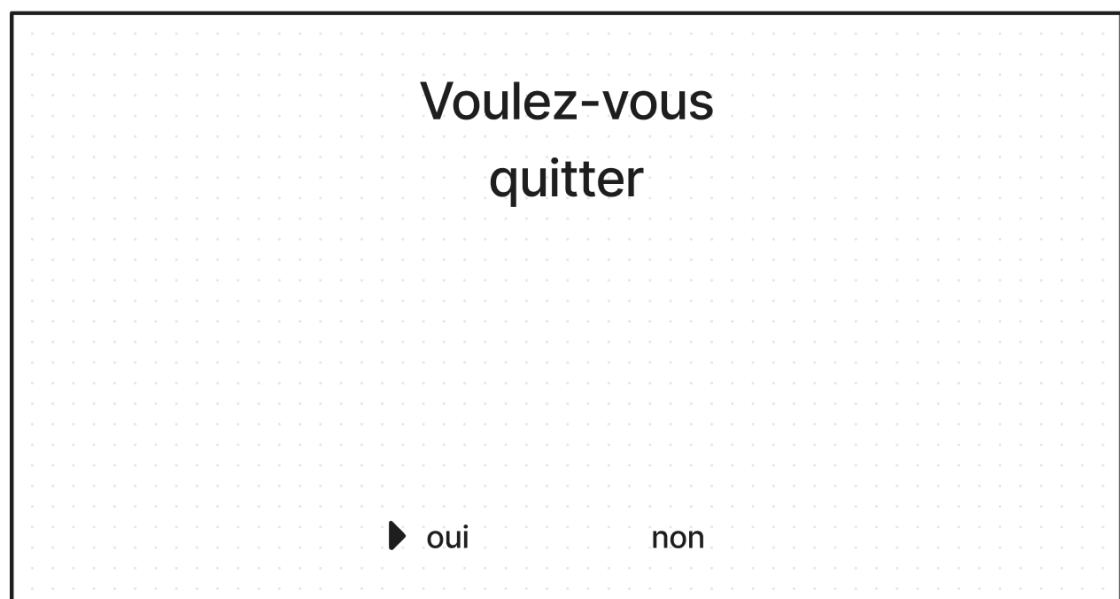
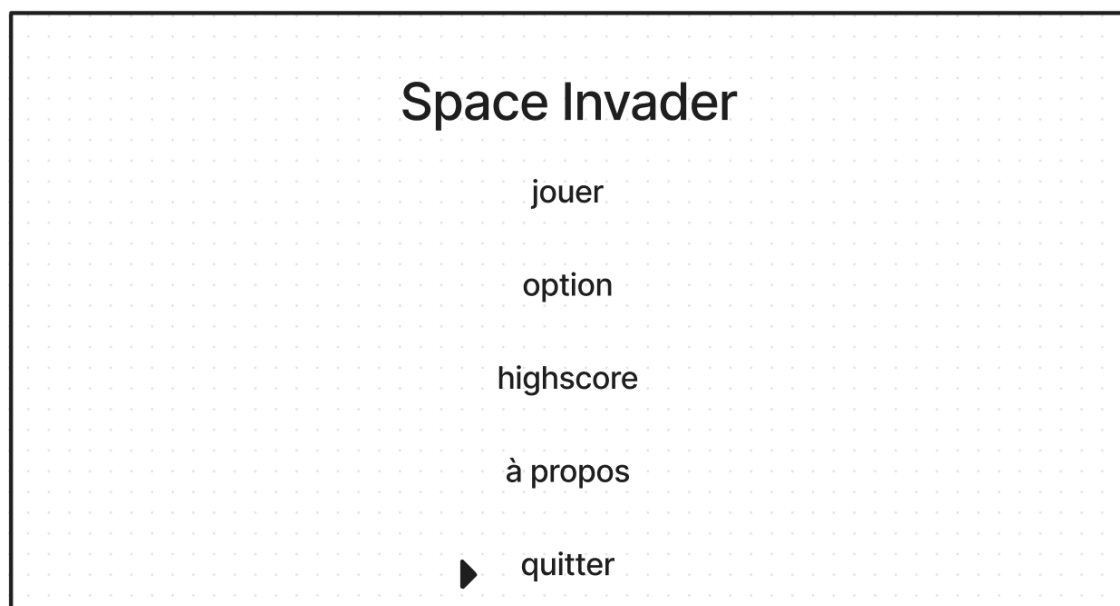
Story quitter :

En tant que joueur,

Je veux un bouton « quitter » pour pouvoir quitter le jeu.

- Dans le menu principal on peut voir un bouton « quitter ».
- On peut se déplacer en bas ou en haut avec les flèches directionnelles.
- Une fois le curseur sur « quitter » on peut appuyer ENTER et un message vous demandera « Voulez-vous quitter ? » avec deux bouton oui/non.

Maquettes :



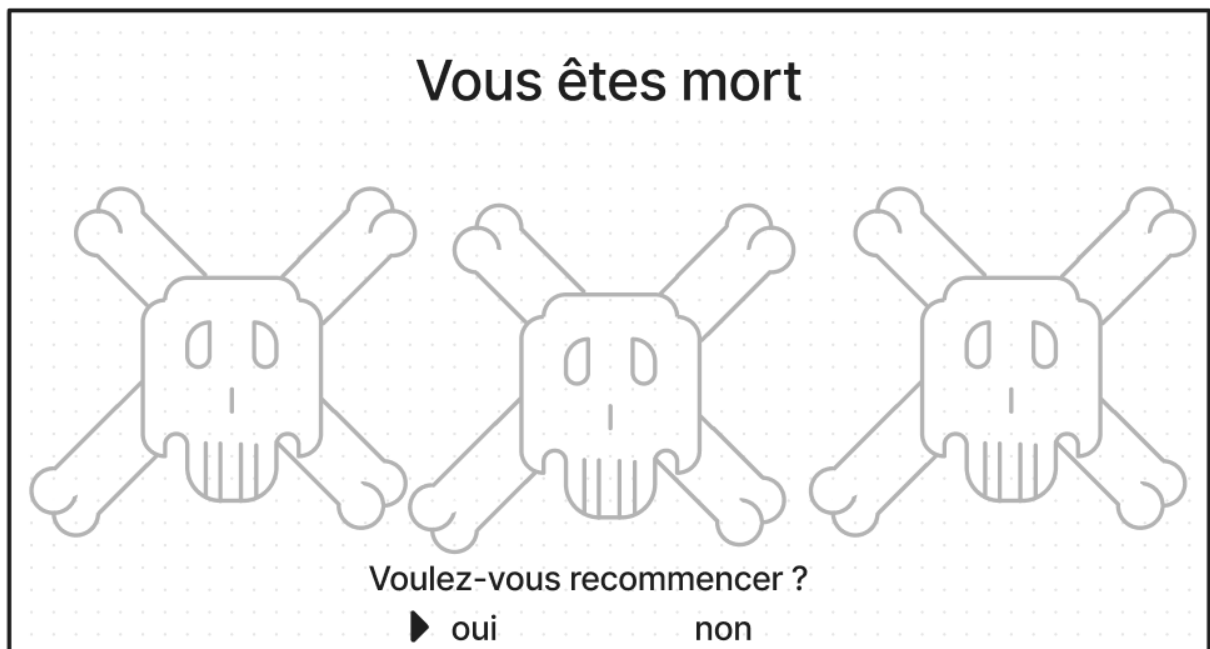
Story Game Over :

En tant que joueur

Je voudrais avoir un menu de fin de parti quand je n'ai plus de vie.

- Dans une partie lorsque l'on perd un menu vous indiquant que vous avez perdu toutes vos vies apparaîtront.
- En bas le menu vous demandera si vous voulez recommencer avec deux boutons « oui » et « non », si « oui » le jeu recommence, si « non » retour au menu principal.
- Pour se déplacer sur ses boutons on utilise les flèches directionnelles.

Maquette :



Story menu Highscore :

En tant que joueur,

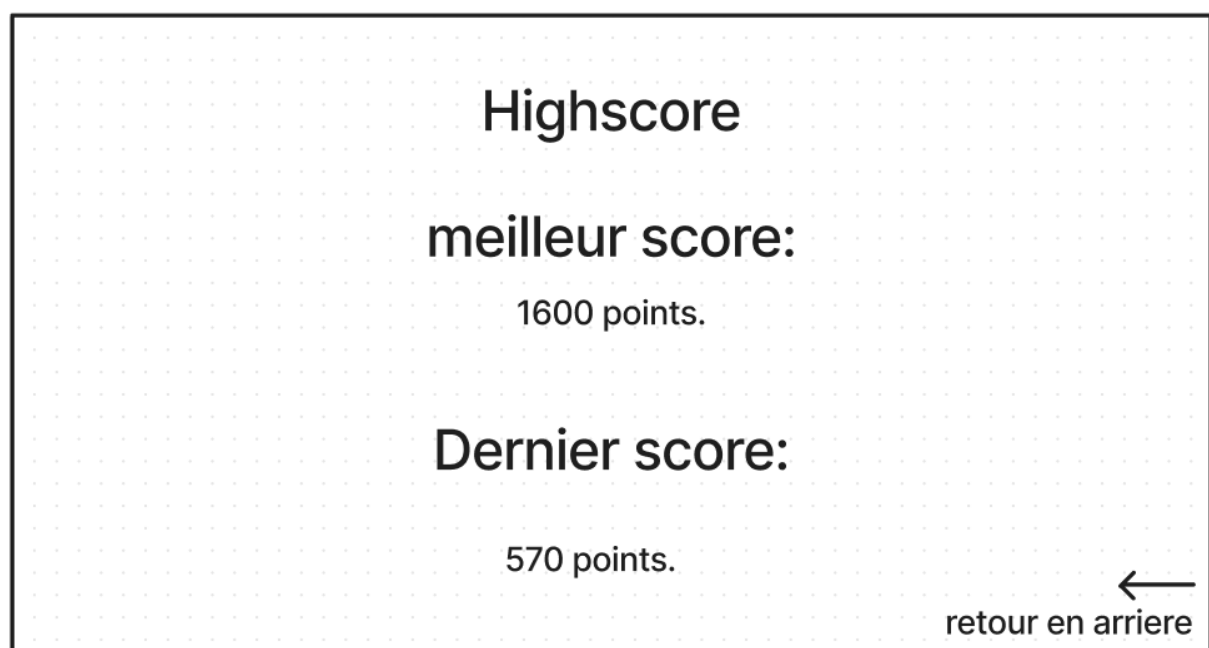
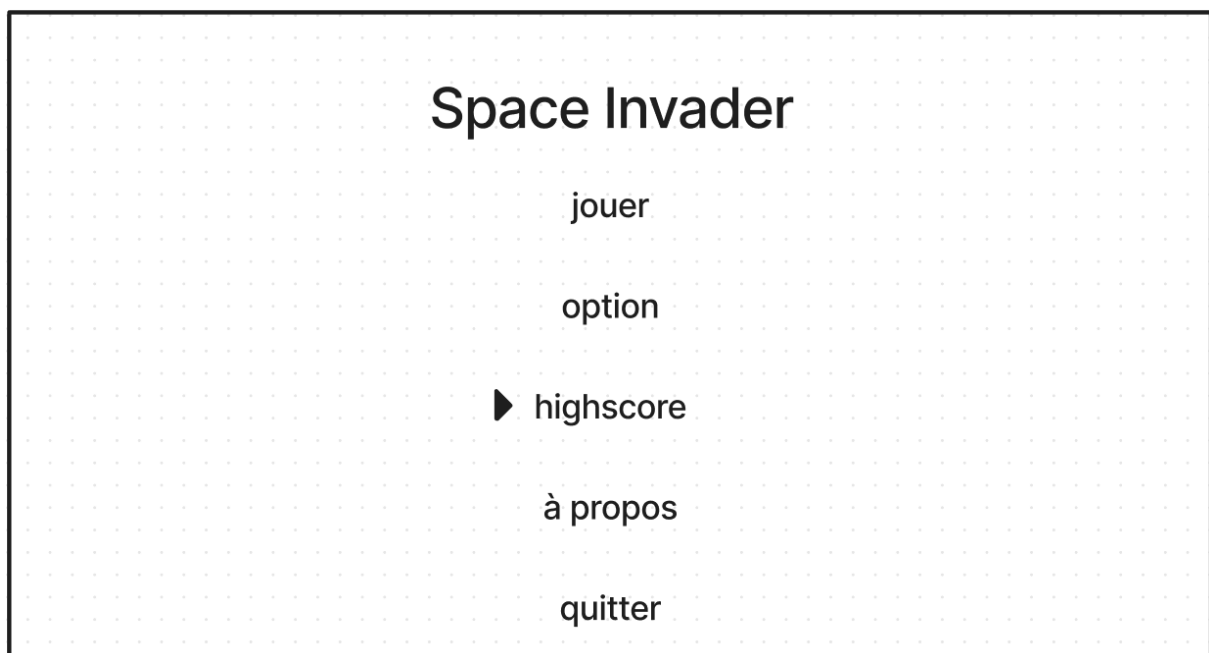
Je voudrais avoir un menu highscore.

-A partir du menu principal je voudrais accéder au Highscore.

-Une fois dans le menu je voudrais le meilleur score ayant été fait et le dernier en date.

-pour retourner au menu principal, il faudra appuyer sur la touche « backspace ».

Maquette :



Story menu Option :

En tant que joueur,

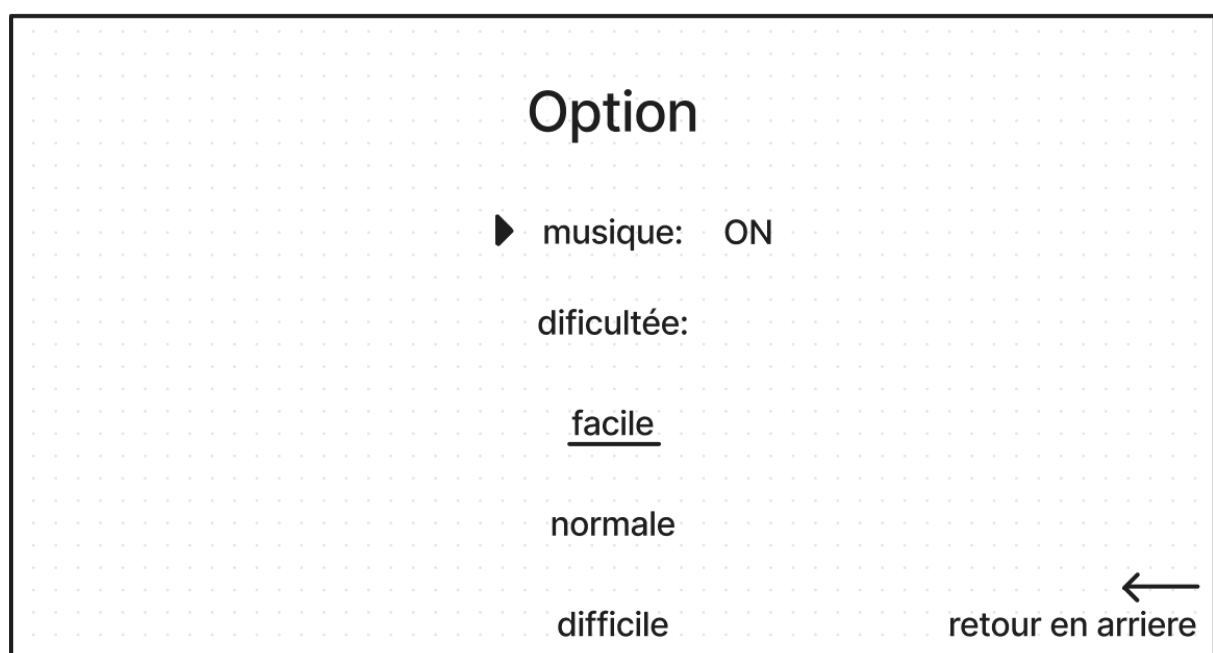
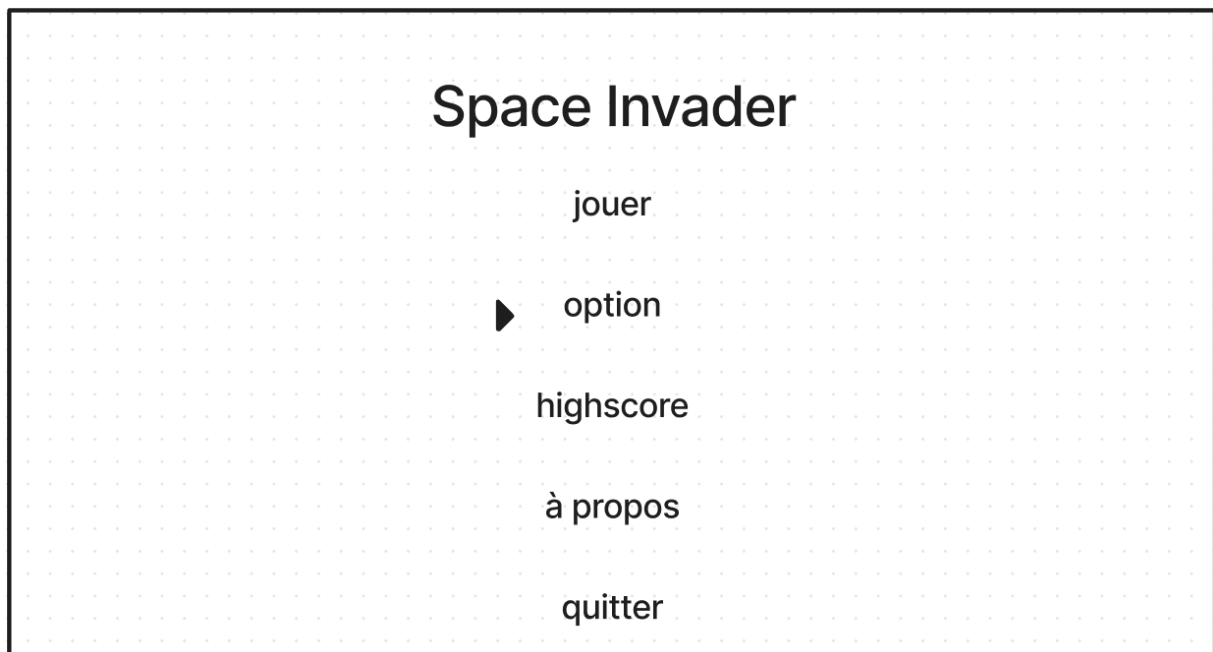
Je voudrais avoir une menue option.

-A partir du menu principal je voudrais accéder aux options.

-Une fois dans le menu je voudrais avoir la possibilité d'avoir une option pour activer la musique ou non et pouvoir changer la difficulté.

-pour retourner au menu principal, il faudra appuiera sur la touche « backspace ».

Maquette :



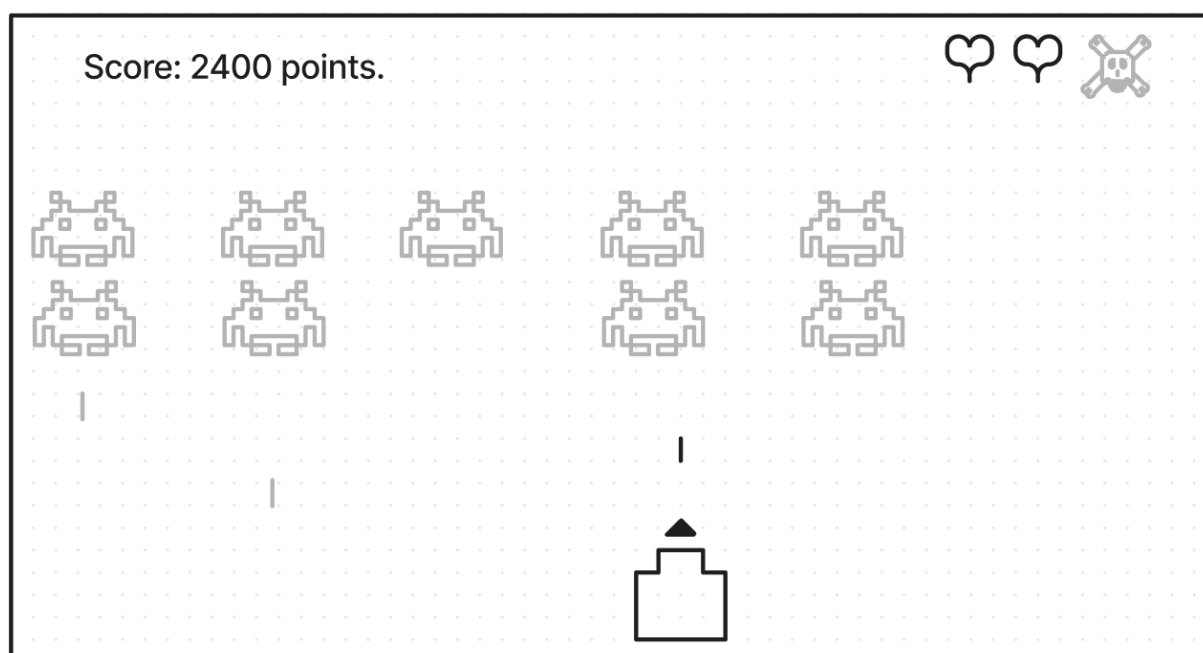
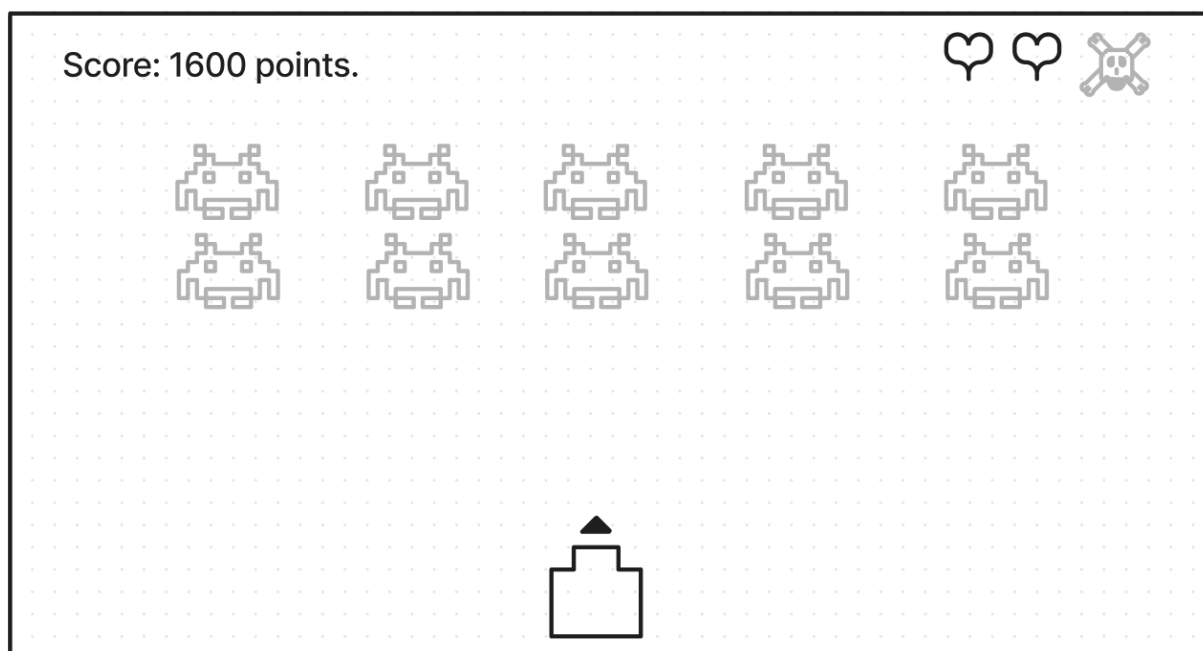
Story jeu :

En tant que joueur,

Je voudrais avoir la possibilité de jouer.

- A partir du menu principal je voudrais accéder au jeu en appuyant sur jouer.
- Une fois en jeu le score se trouvera en haut à gauche, la vie restante en haut à droite.
- Le personnage du joueur se trouvera en bas au milieu et pourra se déplacer de droite à gauche.
- Le personnage pourra aussi tirer avec la touche « espace ».
- Le personnage du joueur se trouvera en bas au milieu et pourra se déplacer de droite à gauche.
- Les ennemis commenceront en haut au milieu et au bout de quelques secondes ils vont se déplacer dans une direction « droite ou gauche », dès qu'ils arrivent au bout de l'écran, ils descendent d'un cran et repartir dans l'autre direction et pendant tout ce temps ils vont aussi tirer aléatoirement.
- Pour perdre il faut, soit que au moins un alien arrive tout en bas ou que le joueur n'ait plus de vie.
- Pour perdre une vie, un tir provenant des aliens doit atteindre le joueur.
- Le score augmente à chaque fois que le joueur tire sur un alien.

Maquette :



Planning initial

Semaine	Livrable	Planning	JNLTRAV
35	Invitation au repo Git, CdC signé(pdf dans le repo)	Invitation au repo Git, CdC signé(pdf dans le repo)	Invitation au repo Git, CdC signé(pdf dans le repo)
36		user storie	absent
37	Analyse fonctionnelle et planning initial	Analyse fonctionnelle et planning initial	
38			
39			
40	UML et Tests Unitaires		
41			
42			
43			
44			
45	Beta 1		
46			
47			
48	Beta 2		
49			
50			
51	Version 1.0		
2	Documentation		