

Table des matières

A. Contexte	p. 1
B. Fonctionnalités demandées	p. 1
C. Le format de fichier	p. 1
D. L'affichage	p. 2
E. Difficulté, vitesse d'avancement et score	p. 3
F. Contrôles	p. 5
G. Editer un niveau	p. 6
H. Bonus	p. 7
I. Modalités	p. 9
i. Travail en groupe	p. 9
ii. Contraintes techniques	p. 9
iii. Le rendu du projet	p. 9
iv. Contraintes de nommage	p. 9
v. Bonus potentiels	p. 9
vi. Malus potentiels	p. 10