**Projet Casse-Brique**

**Lysa Gramoli – ClÉment Rouault**

# Spécifications

Dans cette partie, nous allons décrire les fonctionnalités de notre programme. Le programme doit pouvoir interagir avec l’utilisateur.

## Fonctionnalité liée à l’interaction avec l’utilisateur

Le jeu devra :

* Indiquer au joueur lorsqu’il aura gagné ou perdu
* Créer une partie
* Quitter une partie
* Indiquer le score du joueur
* Utiliser la caméra afin de savoir si le joueur souhaite aller à gauche ou à droite avec sa main

Le programme devra aussi respecter les règles du jeu :

* Lorsque la balle touche un mur ou le palet, elle rebondit
* Lorsque la balle touche une brique, elle rebondit et supprime la brique
* Lorsque la balle touche le mur du bas, le joueur perd un point de vie

## Interface graphique

L’outil utilisé pour la représentation graphique est OpenGL. Le jeu comportera une zone ou les briques seront affichées