# Cahier des charges

## Module

1. Menu

* Nouvelle Partie : Permet de créer une nouvelle partie
* Reprendre : Permet de reprendre la partie sauvegardée
* Options : Permet de changer les options du jeu
* Quitter : Permet de quitter le jeu

1. Options

* Modifier Jeu : Permet de modifier les paramètres du jeu (Fullscreen, …)
* Modifier Son : Permet de modifier le niveau sonore
* Modifier Toucher : Permet de modifier les touches du jeu
* Bouton Par défaut : Retour au paramètres par défaut du jeu
* Bouton Retour : Retour au menu

1. Nouvelle Partie

* Réglage divers : Permet de choisir la difficulté du jeu et autres
* Jouer : Permet de lancer la partie
* Bouton retour : Retour au menu

1. Jeu

* Affichage des décors
* Affichages du joueur
* Affichage des PNJ (Ennemi/Neutre)
* Affichage vie joueur
* Affichage argent joueur
* Gestion combat
* IA PNJ
* Possibilité switch classe
* Possibilité accès pause
* Affichage quêtes en cours

1. Pause

* Reprendre
* Equipement
* Journal Quête
* Sauvegarder
* Retour Jeu

1. Equipement

* Choix armes de chaque classe
* Affichage objets (potions, bombes, …)
* Affichage détails classe (HP, …)
* Retour Pause

1. Journal quête

* Affichage quête en cours
* Affichage quête terminé

1. Boutique

* Gestion vente d’items
* Retour Jeu

## Règles du jeu

1. Game Play Principal

* Une partie implique un seul joueur. Un joueur doit avoir un nom.
* Il peut y avoir un nombre illimité d’ennemi par carte
* Un joueur possède une classe courante. Mais il peut changer de classe en fonction de son avancée dans le jeu
* Le joueur possède deux types d’attaque : faible et puissante
* Le joueur possède un inventaire
* L’inventaire a une taille max
* Le joueur perd un montant de vie dépendant de l’attaque adverse quand il se fait toucher.
* Le joueur peut se heal d’un certains montant de hp
* Le joueur possède un certain nombre de point de vie maximum et courant.
* Le joueur possède une certaine somme d’argent
* Les Personnage combattant possède un certain nombre de point de vie
* Le joueur peut se déplacer de map en map (sorte de zone : Exemple Pokémon)
* La carte est divisée en case.
* Une case peut être identifier par ses coordonnées
* Une case ne peut comporter qu’un seul élément de décor
* Les personnages ne sont pas liés au case.
* L’attaque forte du guerrier est une charge sur 2 cases
* L’attaque faible du guerrier est un coup d’épée devant lui
* L’attaque faible de l’archer est un tir allant jusqu’à 4 cases de distance
* L’attaque forte de l’archer est un tir puissant faisant reculer l’ennemi toucher
* L’attaque faible du mage est une boule de feu allant jusqu’à 3 cases
* L’attaque forte du mage est une aoe de flamme 1 case tout autour de lui faisant reculer les ennemis d’1/2 case.
* Le personnage attaque dans la direction où il regarde

1. Game Play auxiliaire

* Les Ennemis ont une petite chance (0.5% par exemple) d’être des ennemis d’élite faisant plus mal
* Le joueur peut casser certains éléments de décors selon certaines conditions
* Le joueur peut changer d’arme
* Quête annexe

1. IA

* Les PNJ neutre se déplace de manière aléatoire dans une zone limité autour de leur point de spawn
* Les PNJ ennemis se déplace comme les PNJ neutre mais se déplace vers le joueur s’il entre dans leur champ de vision

1. Interface graphique

* La carte et son contenu sont représenté grâce à une vue 2D du dessus