

# Cahier des charges Agar IO

## Les règles du jeu

Le but étant de faire grossir sa cellule le plus vite possible en absorbant les autres petites cellules. Le but est donc de d'attaquer les plus petites et de s'échapper des plus grosse. Il ne faut pas toucher les boules vertes car sinon on perd mais on peut s'en servir pour se protéger. Plus la cellule est petite plus elle est rapide, plus elle est grosse plus elle est lente. Dans ce jeu il va y avoir des ennemis.

## Définir l'avatar

Pouvoir personnaliser son avatar :	Nom de l'avatar
	Couleur de l'avatar
	Changement d'image de la cellule
	La forme de la cellule
	Vecteur vitesse
	Masse
	Vitesse MAX
	Vitesse MIN
	Taille MAX
	Force (x ;y)
	Position (x ;y)
	Score
	Rayon

## Creep

Position

Taille

Couleur

Masse

## Contrôle de l'avatar

Pouvoir déplacer son avatar grâce à la souris.

Appuyer sur la barre d'espace pour diviser ça cellule en deux et pouvoir projeter une moitié de cellule dans l'orientation voulue.

Appuyer sur la touche W pour éjecter la masse cellulaire.

Faire un écran 700\*700 pour ce jeu.

