**Cahier des charges**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Date** | **Description** | **Etat actuel**  **rien/en cours/fini** |
| Descriptif détaillé | Compatible tout OS (Windows,OSX, GNU/Linux,...), Resets est un jeu de plateforme codé en Python comportant de nombreux niveaux. "A la suite d'une réinitialisation de l'informatique mondiale causée par un virus, le web et le hardware se retrouvent comme dans les années 80. Vous incarnez un ordinateur qui au fur et à mesure de son avancement au cours du jeu neutralise le virus, et retrace l'histoire de l'informatique". Sur la base d'un concept novateur de graphiques évolutifs, Resets est jeu addictif pour tout âge. | Synopsis achevé |
| Référence video-ludiques | En tant que jeu de plateforme, Resets est directement inspiré par des jeux qui ont fondé ou révolutionner le genre. Comme **Super Mario** ou **Super Meat Boy** plus récemment. | -- |
| Documentation et  commentaires |  |  |
| Références / Sitographie | <http://fr.openclassrooms.com/informatique/cours/interface-graphique-pygame-pour-python>  <http://programarcadegames.com/index.php?lang=fr>  <http://fr.openclassrooms.com/informatique/cours/les-sauts-2d-en-c>  <http://stackoverflow.com/questions>  <http://sametmax.com/quelques-erreurs-tordues-et-leurs-solutions-en-python/> | -- |
| Algorithme principal | https://github.com/resetscoder/Resets | En cours |
| Découpage du code en  fonctions ou modules | Resets:  **lib**:  main.py  level.py  autresmodules.py  ...  **data**:  Level1.png  autresdonnées… | -- |
| Utilisation d’une bibliothèque | Utilisation de la SDL **Pygame** | -- |
| Structure de données | Utilisation de **classes** et de modules séparés | En cours |
| Gestion de fichiers | Utilisation d’un dossier **data** avec images, textes …  Utilisation de fichiers textes pour les statistiques du jeu | En cours |
| Interface utilisateur | Codé en Pygame | En cours |