

Cahier des charges

Le jeu de pommes

Groupe de deux stagiaires.

Le jeu :

- Un chat se déplace de droite à gauche sur le sol grâce aux touches « flèches » du clavier
- Des pommes vertes tombent les unes après les autres en démarrant d'une position aléatoire en haut de la scène
- Le chat doit attraper les pommes vertes. Il gagne un point à chaque pomme attrapée.
- Si une pomme verte touche le sol le jeu s'arrête et « Game Over » s'affiche.

Contrainte de réalisation :

Une répartition des tâches sera effectuée : après une phase de réflexion commune, chaque stagiaire programmera séparément :

- l'un les scripts du chat
- l'autre les scripts des pommes

Les lutins et leurs scripts seront ensuite importés sur une même scène et chacun pourra poursuivre l'amélioration du jeu par des prolongements (qui pourront donner lieu à une nouvelle répartition des tâches).

<p>Prolongement 1 : Le chat dispose de trois chances (vies) avant l'arrêt du jeu.</p>	<p>Prolongement 2 : Il y a aussi des pommes rouges qui tombent. Si le chat en touche une, il perd une vie.</p>
<p>Prolongement 3 : Le chat émet un son et change momentanément d'apparence lorsqu'il attrape une pomme verte, ou touche une pomme rouge.</p>	<p>Prolongement 4 : Quand on clique sur le drapeau, un texte de présentation du jeu et de ses règles s'affiche. Il faut appuyer sur la touche D pour commencer.</p>
<p>Prolongement 5 : Le nombre de vies est représenté sous forme de petits chats qui disparaissent.</p>	<p>Prolongement 6 : Le jeu dure un temps limité.</p>
<p>Prolongement 7 : L'écoulement du temps est représenté par une barre de temps qui rétrécit.</p>	<p>Prolongement 8 : A partir d'un certain score la pomme rouge s'accélère et/ou grossit ou leur nombre augmente.</p>
<p>Prolongement 9 : Le chat peut tirer sur les pommes rouges pour s'en débarrasser et gagner un point.</p>	