



Cahier des charges

Projet : Jeux Vidéo en Pygame/Python

Dev by : Kylian Marquant (Artemis)

Contexte

Origine du projet : Coder un jeux vidéo est un rêve d'enfant et là on m'en donne l'occasion alors autant essayer

Description du projet Un jeux vidéo du type : **Rogue Like** alias “**Die and retry**”
Codé dans le langage de programmation Pygame/Python

Objectifs :

- coder un jeux qui peut fonctionner en Python/ PYgame
- faire des visuels en pixel art

Utilité :

- Vérifier si je sait coder / faire du pixel art
- Ne servira a personne a part moi

Besoins et Compétences

Besoins :

- PC (portable ou non)
- Clavier externe (pour l'aise)
- Souris sans fil (pour l'aise)
- Tablette graphique (déjà possédée)
- Pixel Studio (visuel pixel art) : logiciel gratuit , facile d'accès et facile a prendre en main
- Visual Studio Code : logiciel gratuit , facile d'accès et facile a prendre en main

Compétences nécessaires :

Quelques compétences en Python (langage de programmation)

Contraintes :

La patience

Étapes

- Cahier des charges
- Faire le prévisionnel
- Coder
- Faires les visuels en pixel art

Details

But :

Exploration (1 obstacle : Eau/Lac)

Nb de joueurs :

1 joueur / 1 Perso (Mage ???)

Publique :

Tout publique

Couleur :

blanc sur noir