

Cahier des Charges Fonctionnel

*MicroSnake par PORTIER Arthur et YU
Christophe*



Le Besoin Rencontré :

- Nous avons voulu créer un jeu sur une carte microbit. En effet, nous voulons pouvoir jouer au très célèbre jeu « snake » sur une carte microbit de 5 pixels par 5 pixels.

Les Fonctionnalités Requises :

- Nous voulons pouvoir déplacer un pixel (représente la tête du « snake »), à gauche, à droite, en haut et en bas.
- Lorsque que le « snake » (donc sa tête) touche un autre pixel plus sombre présent sur la carte (représentant la nourriture à manger), la longueur du « snake » doit s'allonger et le pixel sombre doit réapparaître aléatoirement autre part sur la carte.
- Lorsque le « snake » touche une bordure de la carte, nous voulons qu'il réapparaisse de l'autre côté. L'abscisse doit donc changer mais pas l'ordonnée.
- Lorsque le « snake » touche une partie de son corps le jeu est perdu et s'arrête.
- Nous voulons implanter un score qui augmente à chaque fois que le « snake » mange la nourriture présente sur la carte.
- Nous voulons implanter un système qui permettrait à l'utilisateur de choisir quand lancer le jeu pour la première fois ou le recommencer si il a déjà été lancé.