

CAHIER DES CHARGES

MICROBIT FLAP'PIXEL

REALISATEURS DU PROJET

- RICHARD Antoine
- DEFOSSEUX Charles
- FREYERMUTH Ylan

FICHE D'IDENTITE

Nom du projet : Flap'Pixel

Date de réalisation : 10/10/2022

Temps de réalisation du projet : 20h

I – EXPRESSION DU BESOIN

1.1 Le besoin

Divertir et occuper l'utilisateur en le poussant à toujours vouloir faire un meilleur score sur le jeu.

1.2 La réponse actuelle au besoin

Ce projet servira à divertir les élèves de spécialité NSI en leur proposant un jeu du nom de « Flap'Pixel », ce jeu peut aussi bien se jouer en solo (le joueur doit être muni d'au moins 2 mains fonctionnelles) qu'en duo avec chacun des deux joueurs disposant d'un bouton.

1.3 Présentation générale du projet

Notre projet « Flap'Pixel » est issu du jeu emblématique « Flappy bird ». Au début d'une partie, le joueur est contraint à choisir une difficulté, l'une facile et l'autre difficile. Le programme doit gérer en temps réel les décisions du joueur qui est amené à déterminer la position d'un pixel. Si jamais l'utilisateur ne respecte pas les bordures de notre jeu, un message indiquant le score s'affiche en faisant comprendre que la partie est terminée. Au fur et à mesure que le joueur progresse, la difficulté augmente également de manière croissante à l'aide d'une variable de temps. Un trou aléatoire doit être généré de manière aléatoire dans les barres qui défilent.