

Cahier des charges – Casse-briques sur Micro:bit

L'autre

Aliocha MOULIN

Victor HAULET

Fonctions	Critères
La balle doit pouvoir se déplacer dans un environnement de 5x5 pixels	Déplacements diagonaux, rebonds sur les murs, sur les briques et dans les coins
La raquette de 2x1 pixels doit pouvoir fonctionner correctement	Renvoie la balle, et selon sa direction, la déplace à l'intérieur de la raquette ou la renvoie directement
Les briques doivent fonctionner et interagir correctement avec la balle	Sont détruites quand la balle les touche un certain nombre de fois (1/2/3) et renvoient la balle
Le jeu doit être maniable et facile à prendre en main	Bouton A = gauche Bouton B = droite Bouton tactile = afficher / randomiser les briques ?
Le jeu doit se terminer correctement	Si la balle n'est pas rattrapée => GAME OVER Si les briques sont toutes détruites => YOU WIN
Le jeu et son principe doivent être faciles à comprendre	Affichage des commandes au début (pas sûr comme ça sera dans le mode d'emploi)