

Le besoin du client



- le jeu doit-être obligatoirement en 2D
- le Jeu exclusivement pour 1 seul joueur ;
- le joueur doit éviter des obstacles qui se déplacent
- le joueur doit se déplacer sur les deux axes (X et Y)
- les images et les sons utilisés doivent-être libre de droits;
- le jeu est destiné aux élèves du collège ;
- Le jeu est réalisé au collège ;
- le jeu doit-être programmé sur une logiciel de programmation simple ;
- le jeu doit être terminé dans 3 séances ou 4 séances (soit entre 4,5 et 6 heures)
- Le budget du jeux est estimé à 600 € (100 € de l'heure).
- Le jeu doit se jouer au clavier ;
- le jeu ne doit pas dépasser les 5 minutes
- Le jeu ne doit pas se jouer en ligne
- Le programme du jeu doit pouvoir être modifiable par tous les élèves si les élèves veulent améliorer le jeu