

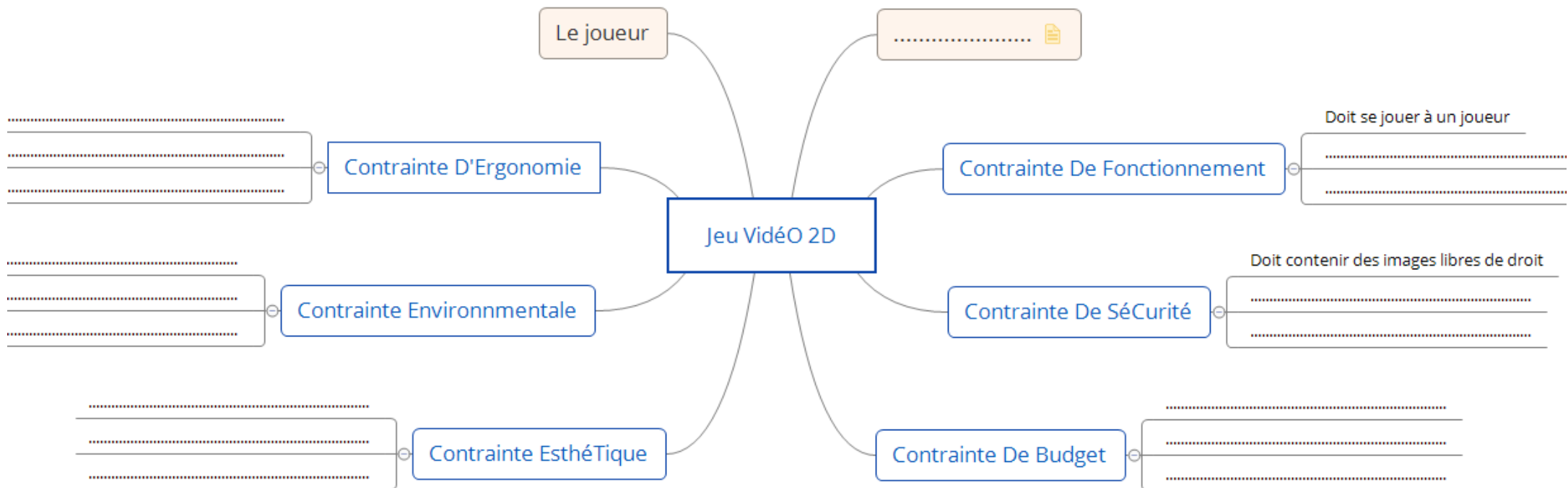
# Quel cahier des charge pour notre jeux ?



Besoin, contraintes, normalisation principaux éléments d'un cahier des charges

Énoncer le besoin :

Mission du système (fonction d'usage) :



# Quel cahier des charge pour notre jeux ?



Besoin, contraintes, normalisation principaux éléments d'un cahier des charges

<i>Fonction</i>	<i>Critère</i>	<i>Niveau du critère</i>
Permettre au joueur de se divertir	- Jeu simple - Temps de jeu	- Une seule map  - 5 mn
-	- Nombre de joueur - Obstacle	- Joueur  - illimité dans le temps imparti
-	- budget	- 600 €
Doit se jouer dans un temps limité	-	- 5 minutes
Doit se jouer au collège		- Simple (Mblock ou scratch)  - Présent au collège ((Mblock ou scratch)
Doit se jouer au clavier	- Une seule direction - Touche tirer - Touche pour se diriger	
-	-	- entre 10 et 12 ans
-	- -	- 2D - rétrogaming
-	-	-
-	-	-
-	- Image  - Son	-