

Analyse des besoins de l'interface

MENUS :

Un menu principal qui contiendra des boutons qui font changer d'un menu à l'autre, un bouton qui permet de commencer une nouvelle partie, un qui permet de changer les options du jeu et un qui permet de quitter le programme.

Menu principal :

- Label « [Game Name Here] ».
- Bouton « New Game » : Mène au menu nouvelle partie.
- Bouton « Settings » : Permet de changer les options du jeu, mène à un nouveau menu.
- Bouton « Quit Game » : Permet de quitter le programme.

Menu « New Game » :

- Label « New Game ».
- Label « Choose Difficulty ».
- Boutons « Easy / Medium / Hard » : Permet de choisir la difficulté du jeu.
- Bouton « Back ».

Menu « Settings » :

- Label « Settings ».
- Bouton « Graphics » : Mène à un menu qui permet de changer les options d'affichage du jeu.
- Bouton « Sound » : Mène à un menu qui permet de changer les options de sons du jeu.
- Bouton « Keys » : Mène à un menu qui permet de modifier les contrôles du jeu.
- Bouton « Back ».

Menu « Graphics »

- Label « Graphics ».
- Label « Resolution ».
- Deux boutons en forme de flèches qui permettent de changer la résolution et un label pour afficher la résolution.
- Bouton « Apply » : Permet d'appliquer le changement fait à la résolution.
- Bouton « Back ».

Menu « Sound »

- Label « Sound ».
- Slider « Volume »: Permet de modifier le volume.
- Bouton « Back ».

Menu « Keys » :

- Label « Keys».
- Labels & boutons des contrôles : Permettent de changer les contrôles du jeu :
- Mouvement (Haut, Bas, Droite, Gauche, S'accroupir, Sauter).
- Actions (Utiliser, Tirer/Lancer).
- Options (FPS, Menu, Point de vue).
- Bouton « Apply » : Permet de sauvegarder la configuration des touches.
- Bouton « Back ».

À RÉVISER:

INTERFACE EN-JEU :

Durant le gameplay, on a l'affichage de l'inventaire du joueur, détails de l'objet en main; nombre de balles, projectiles, etc. L'affichage du menu Pause. Optionnel : afficher le nombre d'images par seconde.

Menu Pause :

- Fond (Overlay).
- Label « Pause ».
- Bouton « Resume » : Permet de continuer la partie.
- Slider « Volume » : Permet de changer le volume du jeu.
- Bouton « Main Menu » : Permet de terminer la partie et retourner au menu principal.
- Bouton « Quit Game » : Permet de terminer la partie et fermer le programme.

Inventaire :

- Boutons des objets dans l'inventaire qui pourront être encadrés lorsqu'ils sont sélectionnés.
- Labels titre et description des objets.

- Boutons « Use, Equip, Drop ». HUD :
- Labels : Indique le nombre de balles, projectiles, etc que le joueur.
- CrossHair.