Backlog

A. Héros

1. Le héros est placé sur le plateau de jeu et peut s'y déplacer à l'intérieur.
2. Le héros active les cases spéciales en se trouvant dessus.
3. Le héros meurt s’il n’a plus de point de vie.

B. Labyrinthe

1. Le labyrinthe est généré par défaut - le héros et les monstres ne peuvent pas traverser les murs.
2. Le labyrinthe est généré à partir d'un fichier.
3. Le labyrinthe est généré en fonction du niveau sélectionné.
4. Certaines cases du labyrinthe sont spéciales :

* trésor : si le héros arrive sur la case il a gagné le jeu.
* pièges : quand un personnage arrive sur la case il subit des dégâts.
* magiques : si un personnage arrive sur la case un effet est déclenché.
* passages : un personnage qui arrive sur la case est téléporté à un autre endroit.

1. Les monstres et joueurs ne peuvent pas passer à travers les murs.
2. Le labyrinthe est généré avec une interface graphique.
3. Menu de sélection des niveaux.
4. Le labyrinthe possède des murs cassables.
5. Le labyrinthe possède un niveau généré aléatoirement.

C. Monstres

1. Des monstres sont placés de manière aléatoire dans le labyrinthe.
2. Les monstres se déplacent de manière aléatoire.
3. Les monstres se déplacent de manière intelligente en essayant d'attraper le héros.
4. Les fantômes sont des monstres qui peuvent traverser les murs.
5. Les monstres meurent s’il n’ont plus de point de vie.
6. Les monstres réapparaissent de manière aléatoire.

D. Attaques

1. Le héros est tué au contact d'un monstre.
2. Le héros peut attaquer les montres avec lequel il est en contact - les deux perdent des points de vie.
3. Le héros peut attaquer les montres sur la case adjacente.
4. Le héros peut attaquer dans une direction donnée.
5. Différents type d’arme (dégâts différents).