**Itération n°1 :**

**1. Gestion des Labyrinthes :**

1.1 Création d'un labyrinthe par défaut

*Au lancement du jeu, un labyrinthe par défaut est créé et le personnage est placé au centre de celui-ci.*

1.2 Collision avec les Murs

*Lorsque le joueur demande à déplacer le personnage en direction d'un mur, le personnage reste bloqué et ne se déplace pas*

1.5 Cases piégées

*Lorsqu’une entité (héros ou monstre) arrive sur une case piégée, il subit des dégâts.*

1.6 Ouverture de Passages secrets

*Lorsqu’une entité (héros ou monstre) arrive sur une case d'ouverture, le labyrinthe se modifie et la porte liée à cette case (située à un autre endroit dans le labyrinthe) s'ouvre.*

*Les portes peuvent donc constituer des pièges cachés puisqu’une case peut ouvrir les portes qui protègent le héros d'une horde de monstres.*

1.7 Fermeture de Passage

*Lorsqu’une entité (héros ou monstre) arrive sur une case de type fermeture, le labyrinthe se modifie et la porte liée à cette case se referme. Cela permet de faire des pièges retors (une case ouvre la porte, la case derrière la porte la referme).*

**3. Monstres et Bestioles en tout genre**

3.1 Collision avec un monstre

*Lorsque le joueur demande au personnage de se déplacer vers une case contenant un monstre, le personnage ne se déplace pas.*

3.2 Fantômes

*Le labyrinthe dispose d'un nouveau type de monstre : les fantômes*