

Jeu de labyrinthe

Cahier des charges client

Labyrinthe de plusieurs étages

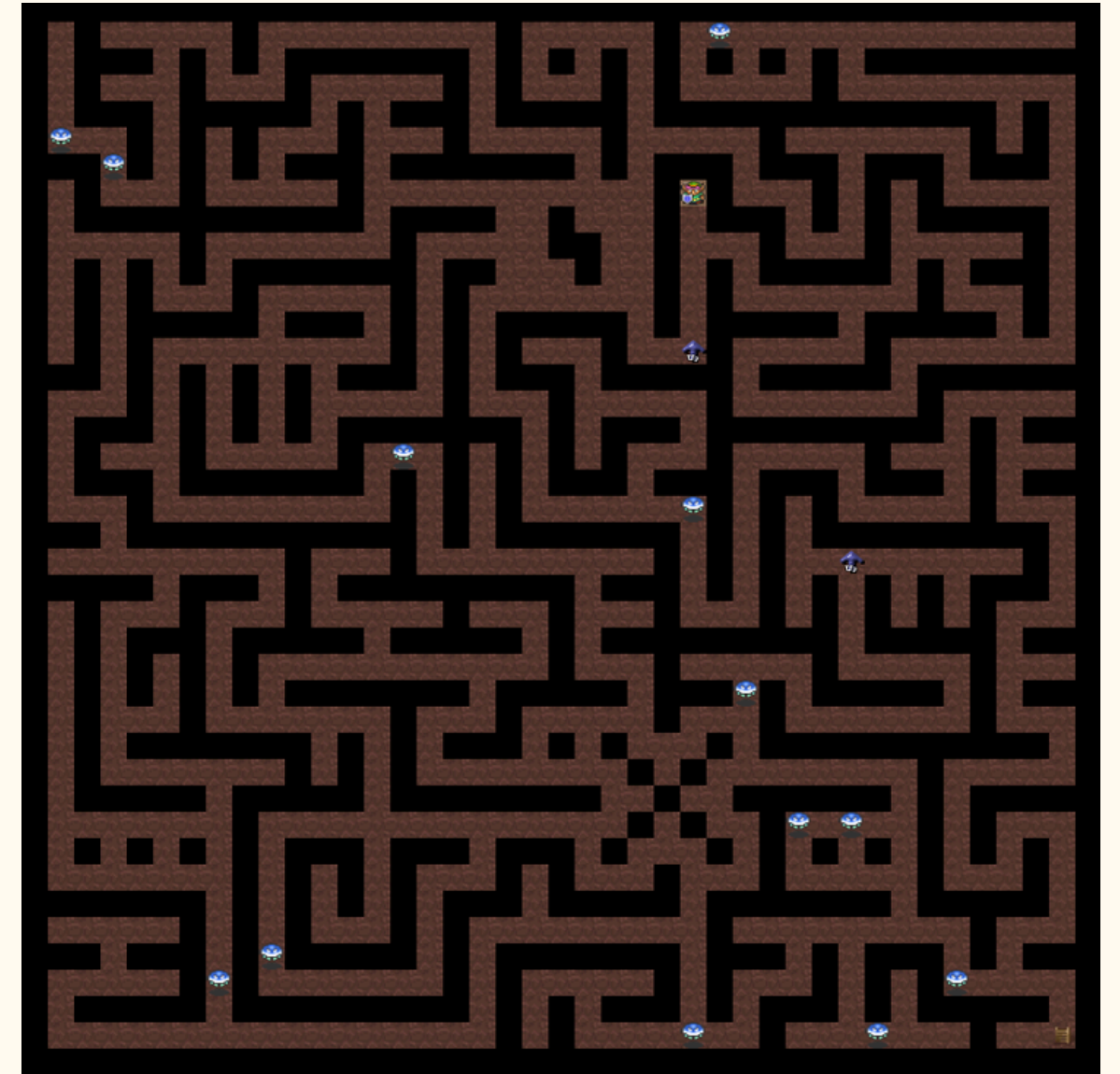
Gérer déplacements du joueur par clavier

Déplacer les monstres aléatoirement

Collisions avec les murs et les monstres

Compétences

- Utilisation de la bibliothèque javaFX
- Affichage mis à jour selon les touches cliquées sur le clavier
- Design simple, en pixel art
- Optimisation, correction des bugs



Premier étage du labyrinthe

Outils

- Java (langage)
- NetBeans (écriture du code)
- GitLab (versionnage du code)