**La fiche technique pour créer un labyrinthe simple :**

1. Fichier labyrinthe en .txt

2. Classe qui gère le labyrinthe

2.0 Créer les classes pour MacGyver et le Gardien

2.1 Faire une méthode qui parse le fichier .txt et qui le transforme en grille fictive.

{

(x, y): "mur",

(x, y): "chemin",

(x, y): "McGyver",

(x, y): "Gardien",

}

2.2 Faire une méthode pour récupérer la liste des chemins

3. Gérer la classe des objets

4. Positionner les objets sur les chemins

5. Continuer avec la gestion de macgyver

5.1 Gérer les déplacements ! (haut, bas, droite, gauche)

-> vérifier que la destination n'est pas un mur

-> vérifier que la destination n'est pas en dehors de la grille du labyrinthe

-> vérifier s'il y a un objet ou non sur la case de destination

-> "ramasser" cet objet. redéfinir la valeur de la clé dans la grille à "chemin"

-> ajouter l'objet ramassé dans le sac a dos de MacGyver

-> vérifier s'il y a le gardien ou non sur la case de destination

15 caractères \* 15 ligne ( c’est-à-dire qu’il faut mettre ses 15 caractère dans chaque objet cité ci-dessus, ex : Mur, Chemins etc …) :

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm

mcccccmcccccccm