Introduction et but du jeu

Le Labyzor est un labyrinthe généré aléatoirement avec des ressources de vie généré aléatoirement ou l’on doit déplacer Zozor qui est un âne. L’utilisateur doit déplacer Zozor pour aller sur les différents points de vie ou l’on trouve de l’eau pour boire, des carottes pour manger et un lit pour dormir. Si l’utilisateur ne va pas sur c’est point de vie il peut mourir si il n’a plus assez de ressources sur lui. Zozor dispose d’une quantité de ressources définie au départ du jeu, c’est ressources s’épuisent automatiquement au fil de la partie, si l’utilisateur ne les remplie pas en allant sur les bonnes cases. Il y a aussi une case « Troll » cacher dans le jeu et créer aléatoirement, si l’utilisateur va dessus un nombre est généré aléatoirement entre 1 et 6 par l’ordinateur, si ce nombre est 3 la partie s’arrête.

Ce qu’on comptait ajouter

On aurait voulu rajouter un objectif pour Zozor pour que la partie soit arrêter si l’objectif n’est pas rempli ou alors passez à un niveau supérieur si l’objectif était rempli.

Il aurait fallu créer une intelligence artificielle pour la recherche du chemin le plus court pour ne pas mourir montré à l’utilisateur s’il meurt.

Un pop-up pour la partie SDL aurait été bien pour voir les ressources dont dispose Zozor à chaque fois qu’il passe sur une ressources.