

## Procedurally Generated Dungeon

Als je ooit een roguelike hebt gespeeld dan ben je bekend met de random generated dungeons. Iedere keer dat je een level binnenkomt wordt er een hele nieuwe level layout gegenereerd. Aan jou is de taak om zelf zo een level genereer algoritme te implementeren of zelf te bedenken.



Dit is een voorbeeld van een level, maar er zijn verschillende manieren om een roguelike level te maken. Voor graphics kunnen 'programmer graphics' gebruikt worden (simpele gekleurde vormen), het zou natuurlijk mooi zijn als het een beetje gepolished is.

### Tip:

Je zou een roguelike level kunnen maken met behulp van Perlin Noise.

### Inleveren:

- URL naar je GitHub repository
- URL naar je game (mag WebGL of Unity Player)