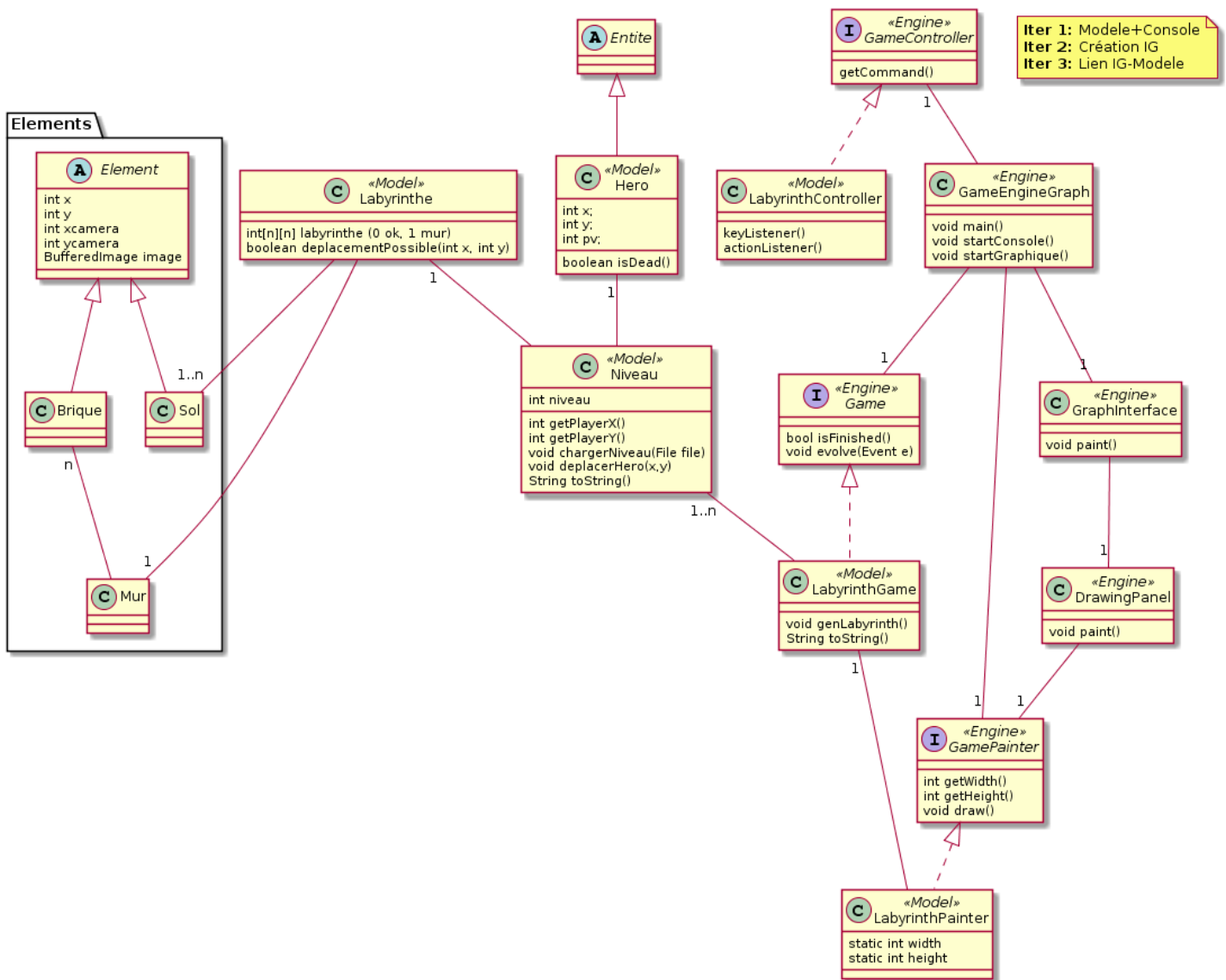


Document de conception pour l'itération 2 du Labyrinthe :

Diagramme de classe de la v2.2



Suivi du projet :

- Version graphique de base du labyrinthe sans sprite : Noah Willaime
- Gestion des collisions entre le joueur et chaque mur du labyrinthe : Julien Micheletti & Noah Willaime
- Création d'une caméra ayant pour centre le joueur : Chouaib Seridi
- Développement d'un générateur de labyrinthes aléatoires, tests unitaires + petites modifs dans les classes : Elliot This