**Labyrinthe**

**MINI-PROJET**

**Dossier collectif**



## Présentation de l’équipe projet

**Chef de projet : BIZOUARD Justin**

**Classe**: TS4

**Membres du groupe :**

* BIZOUARD Justin
* CRAMETTE Maxence
* x
* x

## Cahier des charges du projet

**Situation :**

Vous devez générer un labyrinthe puis permettre à un joueur de l'explorer et de chercher la sortie.

Pour cela il faudrait un logiciel qui :

* Génère un labyrinthe de taille raisonnable au hasard, pour des suggestions sur comment décrire un labyrinthe et comment le générer au hasard voyez Wikipédia, et commencez par implémenter l'algorithme de recherche exhaustive.
* Affiche le labyrinthe sur une console (ou dessiné à l'aide du module turtle) avec la position du joueur indiquée
* Demande à l’utilisateur d’entrer une direction puis déplace le joueur si cette direction est possible et réaffiche le labyrinthe.
* Vérifie si le joueur est arrivé à la sortie et dans ce cas déclare victoire.
* En cas de succès, un enregistrement du labyrinthe et du nombre de déplacements nécessaires horodaté et identifié (on demande son surnom au gagnant) est ajouté à un fichier csv de high scores contenant une liste d’entrées de la forme :

**Production finale attendue :**

**Contraintes à respecter :**

* Un programme répondant à la question posée ;
* Le programme devra contenir des fonctions ;
* Le programme devra être commenté ;
* Le programme devra contenir au moins une boucle.

**Matériel et logiciel à mettre en œuvre :**

Python

## Calendrier et répartition des tâches du projet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date début/fin** | **Tâches** | **Nom Prénom** | **Description** |
|  | **1** |  |  |
|  | **2** |  |  |
|  | **3** |  |  |
|  | **4** |  |  |
|  |  |  |  |

## Fiche de suivi collectif du projet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Date** | **Tâche** | **Etat d’avancement/remarques** |
| 21/11/16 | 1 |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |