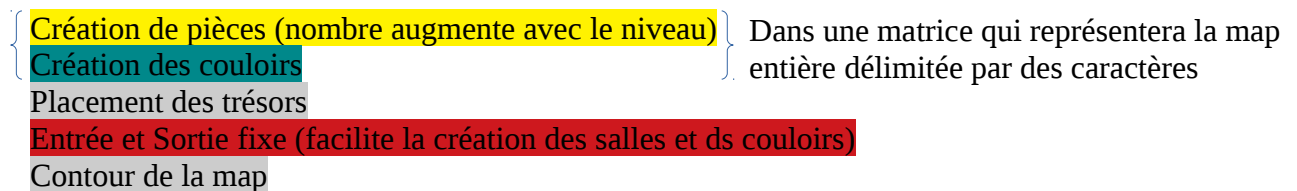
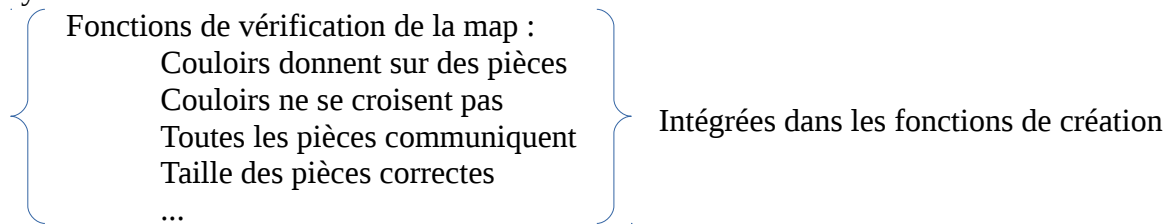


1 labyrinthe aléatoire par niveau (3 niveaux ou plus si le temps nous le permet)

« Pour une meilleure expérience de jeu, mettez votre terminal en plein écran »

Labyrinthe :



Gestion déplacements :

Déplacement du perso dans l'environnement

Couloirs non pris en compte (on passe d'une porte à la porte à l'autre bout du couloir) :

p Quand on arrive sur un « p », si au prochain
/ déplacement nous avons un « # » qui
/ correspond à un couloir, on recherche dans
~~~    les alentours de ce « # » s'il y a un « # » cela  
/      jusqu'au prochain « p » sur lequel nous  
/      placerons le joueur.  
p

Refresh (a chaque mouvement : moins fluide mais meilleure complexité)

Hitbox (possibilité de déplacement ou pas notamment dans les murs)

Décompte de temps :

Utilisation des fonctions éventuelles (time.h)

Légende sur le jeu :

Légende claire (évolutive si monstres ou pièges)

Compteur de trésors :

Simple fonction de comptage (avec incrémentation d'un compteur)

Romane

Lucien

Yann

A déterminer

Fait

Facultatif :

(Jauge)

(Monstres)

(Pièges)

(Interface graphique)

(Écran d'accueil :

bouton start

bouton quit

nom du jeu

(options)

créateurs du jeu)

(Découverte de la map au fur et à mesure)

(plus de niveaux)

Code symbole :

délimitation de la carte : cf test\_projet.c

couloir : / et ~

portes : P

perso : @

mur cotés : |

mur haut et bas : -

angles : +

Planning :

Pour la prochaine séance :

Romane → génération map

Yann → finir couloirs

Lucien → écran d'accueil