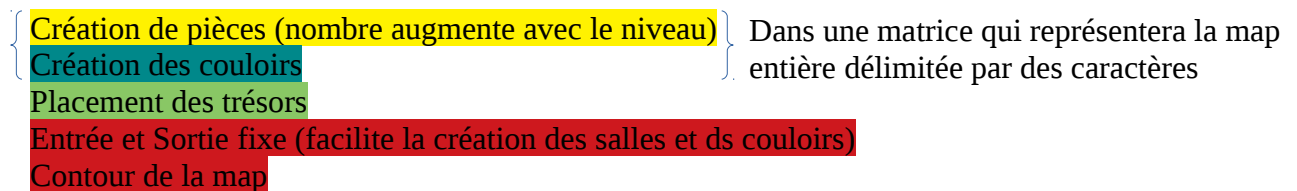
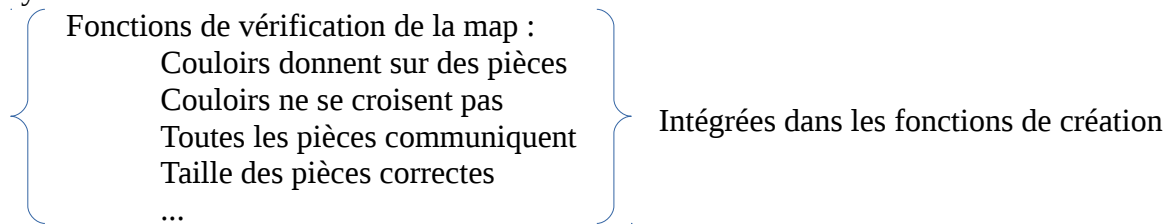


1 labyrinthe aléatoire par niveau (6 niveaux ou plus si le temps nous le permet)

« 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

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)