

## Listes des fonctionnalités pour le sprint1

1. Génération d'un labyrinthe à partir d'un fichier.
2. Le héros est placé sur le plateau.
3. Déplacement du héros avec les touches du clavier :
  - a. « La lettre L » ou « Flèche gauche » pour déplacer le Pacman à gauche.
  - b. « La lettre R » ou « Flèche droite » pour déplacer le Pacman à droite.
  - c. « La lettre U » ou « Flèche haut » pour déplacer le Pacman en haut.
  - d. « La lettre D » ou « Flèche bas » pour déplacer le Pacman en bas.
4. Collisions entre le héros et les murs du labyrinthe.
5. Un monstre est placé sur le plateau.
6. Le monstre se déplace dans le labyrinthe.
7. Collisions entre le monstre et les murs du labyrinthe ainsi que le monstre et le héros.
8. Un trésor et un magicStep placé sur le plateau.
9. Ajout d'un timer pour une partie.
10. Ajout d'un InfosBar dans l'interface qui contient le temps restant et le score.
11. Déroulement d'une partie :
  - a. Si le héros trouve le trésor c'est gagné.
  - b. Si le héros touche le monstre c'est perdu.
  - c. Si le héros ne trouve pas le trésor avant le temps écoulé la partie est perdue.
12. Pour chaque état de la partie, un popup est affiché indiquant l'état dans lequel la partie est finie (Gagné, temps écoulé, monstre vous a dévoré).

## Les décisions pour le sprint suivant

1. Ajout des scores.
2. Ajout des vies pour un héros.
3. Fixer le déplacement du monstre vers le personnage.
4. Le MagicStep : rajouté des bonus
  - a. Temps
  - b. Vies
  - c. Mode super saiyan du héros → toucher un monstre sans perdre une vie.
5. Ajout du TrapStep : dégâts subit
  - a. Perte d'une vie
  - b. Perte de temps
  - c. Perte de score
6. Ajout du TeleportStep :
  - a. Le héros se téléporte à un autre endroit.
7. Ajout des monstres fantôme.
8. Une fois trésor trouvé aller vers la sortie pour passer à un autre labyrinthe.
9. Ajout d'un labyrinthe avec difficulté plus élevée (Donc avec plus de monstres).