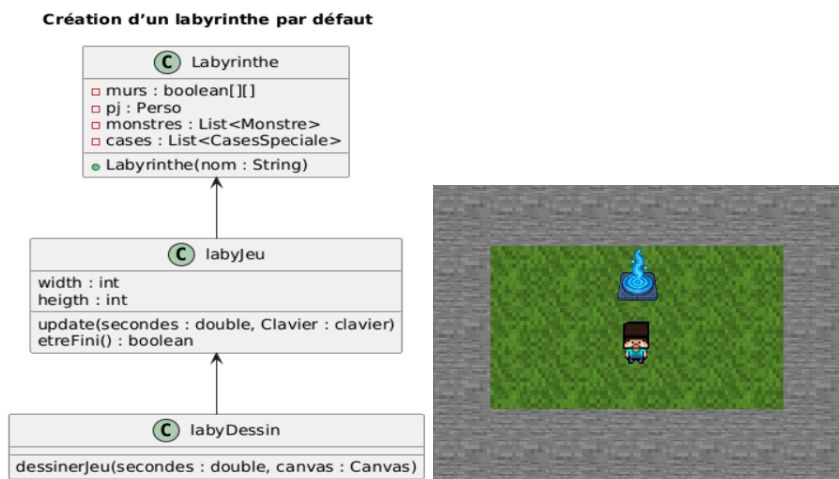


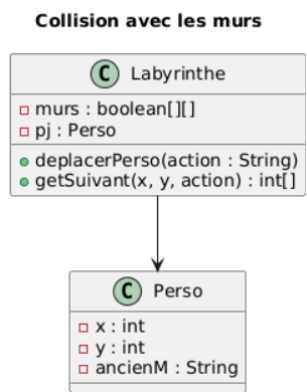
PROJET ZELDIABLO

DUMONT NATHAN / GRAINE MATHIS S2C

- I. ITERATION
 - **Création d'un labyrinthe par défaut**

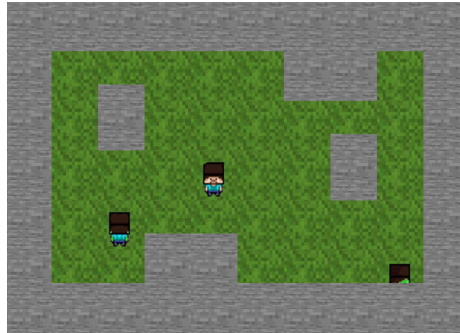


- **Collision avec les Murs**

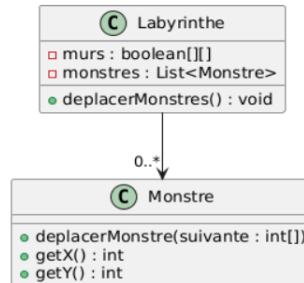


II. ITERATION

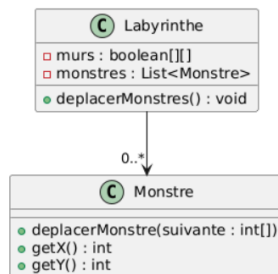
- Déplacement aléatoire des monstres
- Génération de monstres immobiles
- Collision avec un monstre



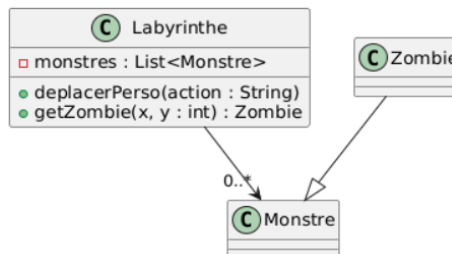
Déplacement aléatoire des monstres



Déplacement aléatoire des monstres



Collision avec un monstre

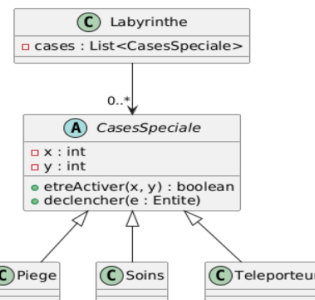


III. ITERATION

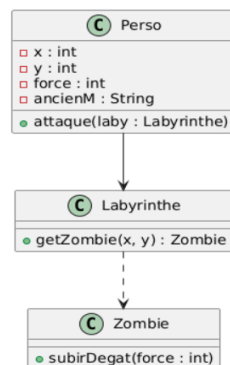
- Cases déclencheur
- Cases piégées
- Attaque du joueur / Attaque directionnelle
- Mort des monstres



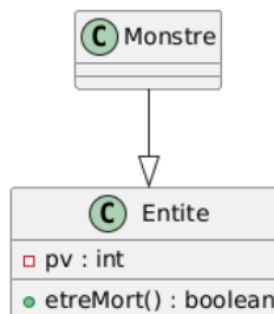
Cases spéciales déclencheuses



Attaque directionnelle du joueur



Mort des monstres

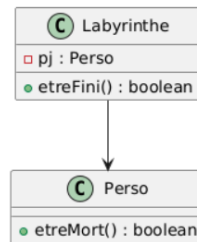


IV. ITERATION

- Affichage des attaques
- Fin du jeu : mort du héros
- Affichage des sprites

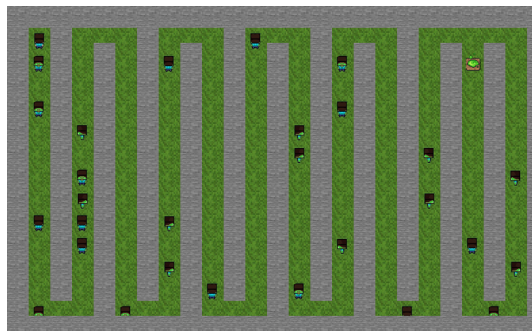
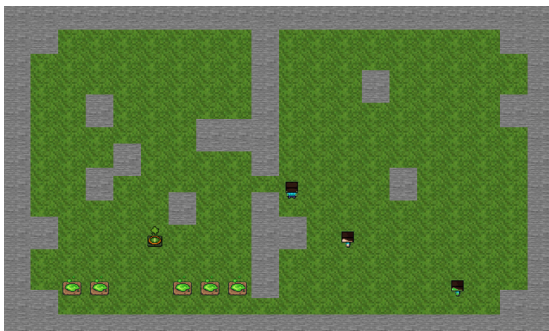
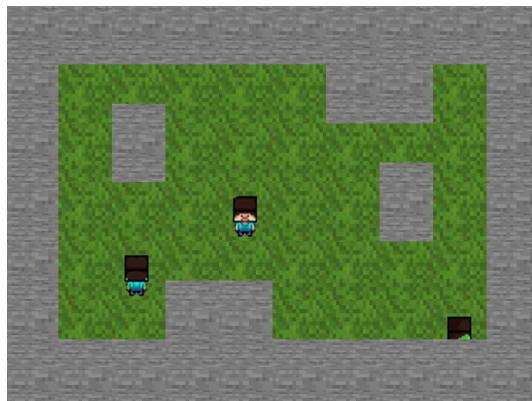


Fin du jeu si le héros est mort



V. ITERATION

- Gestion d'un labyrinthe multi-étages



- apparition du teleporteur apres avoir tuer tout les monstres

