

===== Détails pour le sprint 2 =====

Cases spéciales :

- Case Magique, effets quand le héros marche dessus (utilisable une fois) :
  - Le héros gagne un point de vie (HEAL)
  - Le héros gagne 5 secondes (TIME)
  - Un trésor bonus apparaît « aléatoirement » sur la carte (BONUS)
- Case piège, effets quand le héros marche dessus (utilisable une fois) :
  - Le héros perd un point de vie (DAMAGE)
  - Apparition d'un monstre normal « aléatoirement » dans le labyrinthe (SPAWNER)
- Trésor bonus (généré par une case magique) est placé aléatoirement selon une liste de positions donnée par le fichier texte (si la liste est vide, le coffre est placé aléatoirement sur une case vide), le trésor ajoute 2000 points au score quand il est ramassé par le héros
- Monstre supplémentaire (généré par une case piégée) placé aléatoirement selon la liste d'apparition des monstres, liste donnée par le fichier texte (si liste vide alors apparition aléatoire sur une case vide)
- Les cases magiques, piégées ont le même affichage
- Les cases téléportation et trésor bonus sont indiquées par une image ou une couleur
- Le trésor « normal » devient un escalier (pour le changement de niveau) (STAIRS)

Cases de téléportation :

- Une case de téléportation est associée à une autre case de téléportation
- Lorsque le héros marche sur une case de téléportation le héros est déplacé à l'autre case de téléportation.
- Les monstres peuvent se tp à l'aide des cases de téléportation

Changement de niveau (quand on marche sur un Escalier) :

- Le timer reste identique
- Les points de vie restent identiques
- Le score augmente (cf Calcul du score en dessous)
- Le labyrinthe et les monstres change

Autre :

- Calcul du Score :  $\text{score} = (\text{nb escalier emprunté}) * 1000 + (\text{nb trésor bonus}) * 2000$
- Points de vie (gain, perte) : max = 3 (même si gain avec case magique), min = 0 (-> jeu perdu)
- Perte d'un point de vie : lorsque le héros touche un monstre, lorsque le héros marche sur une case piégée DAMAGE
- Lorsque le héros perd un point de vie il devient invincible pendant 3 secondes (avec un affichage, clignotement, changement de couleur ou autre)
- Gain d'un point de vie : lorsque le héros marche sur une case magique qui donne un point de vie

(Temps à implémenter + temps à tester)

- Ajouter les cases magiques et leurs effets (HEAL, TIME, BONUS) (2 heures + 2 heures)
- Ajouter les cases pièges et leurs effets (DAMAGE, SPAWNER) (2 heures + 2 heures)
- Ajouter le score (30 minutes + 30 minutes)
- Changement de niveau (1 heure + 1 heure)
- Case de tp (2 heures + 1 heure)
- Gestion invincibilité et PV héros (2 heures + 2 heures)
- Affichage images et nouvelles cases (2 heures)

Total : 20 heures (5 heures par personne)

Maxime (6+ heures)

Thibault (4+ heures)

Aude (5 heures)

Diana (4 heures)

Notice fichiers texte :

- 0 : vide
- 1 : Wall
- 2 : Escalier
- X : Emplacement joueur (Unique)
- Y : Emplacement première apparition monstre
- M : Emplacement apparition monstre case piège
- B : Emplacement apparition coffre bonus
- Case magiques :
  - o H : Gain de point de vie
  - o T : Gain de temps
  - o C : Déclencheur apparition coffre bonus
- Case pièges :
  - o D : Perte de point de vie
  - o S : Déclencheur apparition nouveau monstre
- P : Case de téléportation (2 maximum, si une seule alors case vide)