

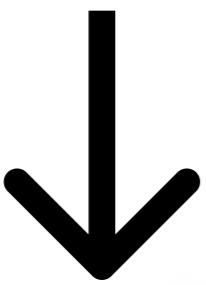
# Labyrinthe

Développement d'un jeu de labyrinthe en Java/JavaFX

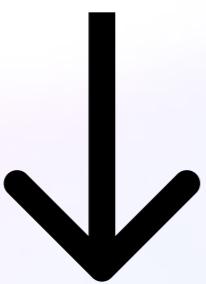
## Outils / méthode



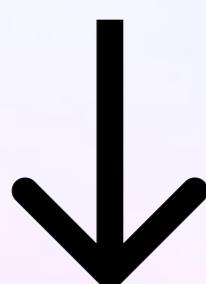
Analyse du code existant



Réalisation du diagramme UML du code initial



Implémentation de l'API en PHP



Implémentation des fonctionnalités du jeu



Mise en place de tests unitaires



Figure : Affichage du 1er étage du labyrinthe

## Résultat :

Un jeu de labyrinthe multi-étages où un personnage doit éviter des monstres qui se déplacent aléatoirement. En cas de collision avec un monstre, le personnage meurt.

## Compétences acquises :

- Développement orienté objet en Java
- Utilisation de l'héritage et du polymorphisme
- Affichage graphique avec JavaFX
- Modélisation avec diagrammes UML
- Création de tests unitaires

## Améliorations possibles :

Affichage du chemin le plus court vers la sortie avec la bibliothèque JGraphT.