Diagramme de flux Projet 3 Collet Jérémy <u>Légende:</u> affichage de l'accueil du jeu, des commandes Retour vers la boucle d'attente de commande ∖et du but du jeu, Oui / True Entrée ESC Non / False / Quitter Début / fin génération du labyrinthe a partir Événement d'un fichier texte, placement aléatoire des objets en format texte Choix / possibilités multiples affichage avec Pygame du labyrinthe et des rectangles : sac a dos et messages texte boucle d'attente de commandes affiche: "touche non l'utilisateur appuie sur fonctionnelle" et une autre touche que rappel des ESC et les directions commandes l'utilisateur appuie sur ESC l'utilisateur presse une touche Touches déplacements Affiche: "vous ne La direction choisie La direction choisie la direction choisie la direction choisie pouvez pas aller par est un objet a est un chemin est le garde est un mur ramasser vérification de la propriété "UsefullForVictory" de l'objet incrémentation du compteur d'objet nécessaire à la victoire Compteur d'objet nécessaire à la victoire = 3 Vérification du booléen "IsReadyForVictory" Is ReadyForVictory = True génération de la seringue pour l'affichage FIN FIN suppression des Ecran de défaite Ecran de Victoire objets présents dans le sac a dos affichage de l'objet dans le sac a dos suppression du perso à l'ancienne position et affichage à la nouvelle fermeture du jeu