GOAL ?

Création d’une map et son affichage. (Voir celle du synopsis)

Affichage des menus (disposition basique – non fonctionnelle)

Création des classes de base.

SPRINT BACKLOG

Affichage graphique (fenêtre, disposition).

Développer la classe Entity et les classes qui en héritent.

Développer la classe Map, Room, Wall, Case.

Développer les enums.

Mettre en place le main pour afficher une map (selon le synopsis).

Réfléchir et développer les classes liées aux énigmes.