

Projet Labyrinthe : Parties à coder

Menu Principal :

- Nouvelle partie
- Sauvegarde partie en cours
- Charger une partie
- Afficher les règles / crédits
- Quitter le jeu

Lancement d'une Partie :

- Choisir nombre de joueurs
- Génération du labyrinthe
- Répartition cartes trésor
- Démarrage de la partie (joueur aléatoire) (en théorie c'est le plus jeune joueur)
- Affichage du labyrinthe
- Le pion suit le mouvement des tuiles
- Le pion réapparaît de l'autre côté s'il se fait sortir du plateau

Génération du labyrinthe :

- Placer 16 tuiles fixes
- Générer 34 tuiles qu'on mélange et fait tourner puis les placer sur le plateau (Une tuile ne sera pas placée, il y a 50 tuiles pour 49 places)
- La tuile restante oblige le joueur qui joue à faire glisser une rangée sans tuiles fixes et change par la nouvelle tuile qui sort.

- Le joueur suivant aura à la placer en faisant glisser une rangée (la tuile ne peut pas être réinsérée là où elle vient de sortir).

Affichage du labyrinthe :

- En mode console (table ASCII)

- Afficher l'intégralité du plateau à chaque tour (regénéré avec des boucles for)

Déroulement d'un tour du jeu :

- Le joueur déplace une rangée du labyrinthe (la faire coulisser avec la tuile supplémentaire)

- Déplacer leur pion d'autant de tuiles qu'ils veulent (pas obligé) (sans traverser un mur)

- Passage au joueur suivant

On peut aussi :

- Afficher le plateau en couleur

- Il faut rendre les preuves de conception (PDF), le code source (zip), les slides de soutenances (PDF) et une vidéo bonus pouvant aller jusqu'à un point.