**D**ocumenta**tion Escape Room**

# Concept

Le joueur commence le jeu en se retrouvant dans une pièce fermée.

Il ne sait pas ce qu’il fait là, il sait juste qu’il doit s’échapper.

Il doit alors ouvrir la porte de la salle en résolvant une énigme.

Il progresse de salle en salle, et ainsi jusqu’à la sortie.

# Code

Il y a 7 classes dans ce projet :

* Une classe pour le grabber (la fonctionnalité permettant de saisir des objets)
* Une classe pour le repport de la position des objets, pour signaler ce qui est ciblé et attrapé par le joueur
* Une classe par porte à ouvrir (5 en tout) qui comprend les conditions de validation de l’énigme et le script d’ouverture de la porte associée