Backlog complet

* Un héros est placé sur le plateau de jeu et peu s’y déplacer à l’intérieur.
* Le labyrinthe est généré en fonction du niveau sélectionné. 4) Certains cases du labyrinthe sont spéciales :
* trésor : si le héros arrive sur la case il a gagné le jeu
* pièges : quand un personnage arrive sur la case il subit des dégâts
* magiques : si un personnage arrive sur la case un effet est déclenché
* passages : un personnage qui arrive sur la case est téléporté à un autre endroit
* Les monstres se déplacent de manière intelligente en essayant d’attraper le héros. Les fantômes sont des monstres qui peuvent traverser les murs.
* Le héros peut attaquer les montres sur la case adjacente.
* Les deux perdent des points de vie.

Backlog sprint 1

* Générer un labyrinthe avec obstacles par défaut + trésor
* Version texte du déplacement guidé par le terminal qui renvoie la position du héros et celle du monstre. Possibilité pour le perso de pas bouger.
* Créer un monstre qui tue le personnage sans graphisme : déplacement aléatoire + tue le personnage si rencontre

Répartition des tâches

* S41 : Adel (position et personnages)
* S41-42 : Elina (plateau)
* S41-42 : Elie (Héros et monstres)
* S41-42-43 : Thomas (gestion du main, Objet et trésor)
* S44 : retard + bonus
* S45-46 : préparation sprint 2