

# Réalisation d'une application de labyrinthe

Cahier des charges

Ajouts de fonctionnalités

Diagrammes de classe UML

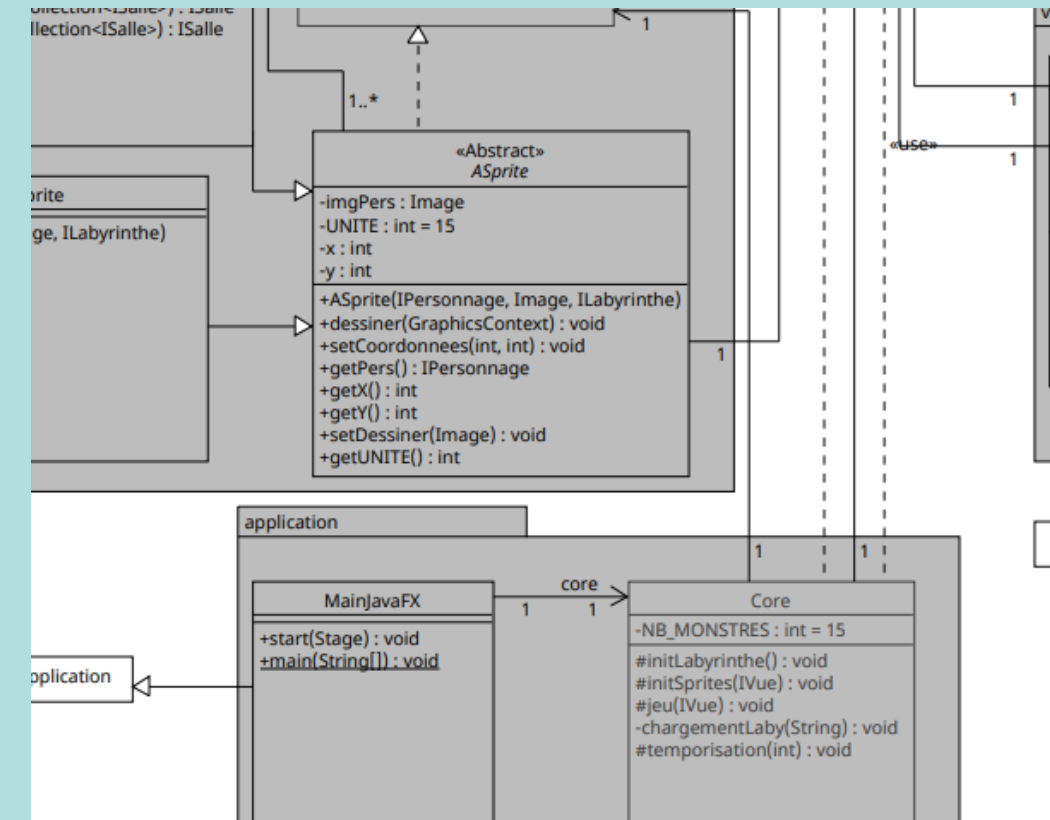
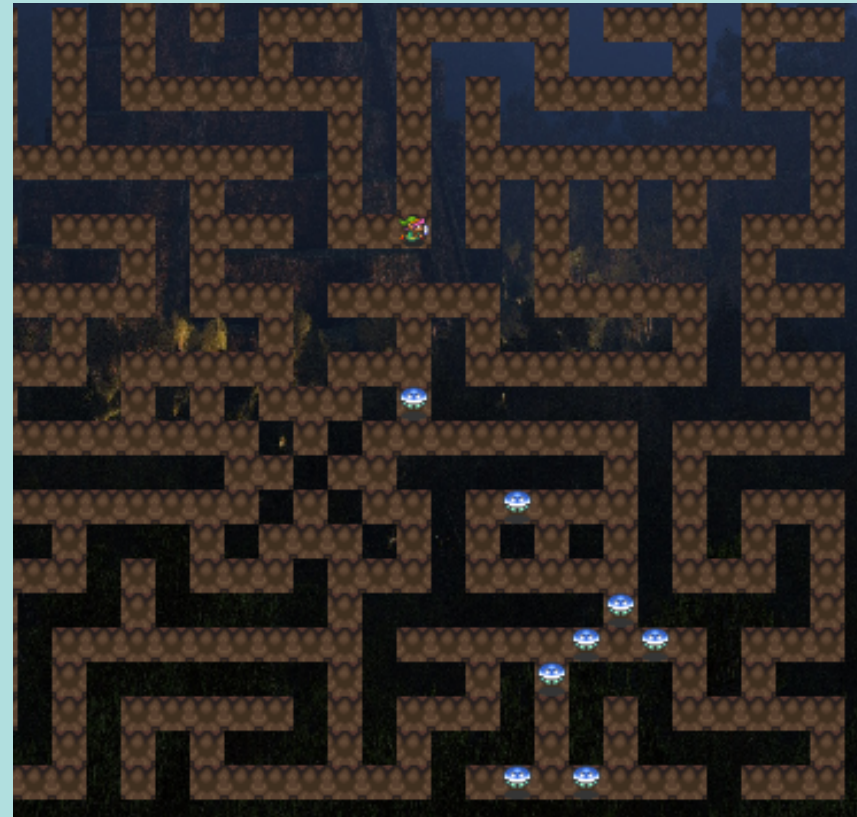
Journal de bord format markdown

Affichage d'un labyrinthe

Tests unitaires de fonction  
et tests si fichiers valables

Déplacement d'un personnage  
(manuellement) et des monstres  
(automatiquement)

## Résultat de la mission



## Méthodes

Utilisation papier

Utilisation du polymorphisme

## Compétences acquises

Savoir réaliser des tâches/fonctionnalités précises

Technologie  
(langages et  
application)



Netbeans 13



UML