

# Création d'un jeu de labyrinthe

## Cahier des charges

Ce projet consistait à créer un jeu de labyrinthe en java.  
Pour cela nous devions :

- afficher un labyrinthe, un héros et des monstres
- gérer les déplacements du héros et des monstres
- gérer la collision entre le héros et un monstre
- gérer l'accès à la sortie pour remporter la partie
- gérer des exceptions tels que la création d'un labyrinthe non valide
- se servir de Git pour mettre à jour le projet

## Technologies et Méthodes

Le langage que nous avons utilisé était Java.

L'environnement de développement utilisé était NetBeans.

Nous avons utilisé javaFX pour gérer l'interface graphique.

## Livrables



*Le jeu en cours d'exécution pour 2 niveaux différents*

## Compétences

- ce projet m'a appris l'utilisation de javaFX
- la lecture de fichiers en java

- ce projet était intéressant pour synthétiser mes apprentissages de java tout en me faisant découvrir l'aspect graphique

MERCIER-TALLET Yanis

yanis.merciertallet@gmail.com