

# Manuel du Joueur

Alexandre Lerosier

9 novembre 2025

## Fonctionnalités

1. Créer un labyrinthe
2. Charger un labyrinthe
3. Jouer
4. Classement
5. Quitter

## 1. Créer un labyrinthe

Permet de générer un nouveau labyrinthe.

Il faut renseigner la hauteur et la largeur, toutes deux comprises dans l'intervalle [5 ; 99] et impaires. Il faut aussi indiquer un nom du labyrinthe et choisir si on ajoute des monstres.

## 2. Charger un labyrinthe

Permet de charger un labyrinthe parmi ceux créés précédemment.

## 3. Jouer

**Nécessite** : avoir chargé un labyrinthe.

Permet de jouer dans le labyrinthe chargé.

### But du jeu

Vous commencez en haut à gauche et devez vous rendre en bas à droite en récupérant la clé pour déverrouiller la porte. **Attention** : les monstres, les pièges ainsi que vos déplacements vous feront perdre des points, tandis que les pièces vous en rapporteront.

### Définition des cases

- o : joueur
- # : mur
- D : porte
- k : clé
- \$ : pièce
- ^ : piège
- G : ogre
- S : spectre

### Les monstres

Les monstres rôdent dans le labyrinthe. Si vous les touchez, vous perdez des points et le monstre touché disparaît.

**Attention** : la difficulté augmente chaque fois que vous touchez un monstre.

### **Les ogres**

Ils restent à proximité de la pièce à laquelle ils ont été assignés.

La taille de leur zone de déplacement est proportionnelle à la difficulté.

### **Les spectres**

Les spectres peuvent traverser les murs.

La distance de leurs déplacements est proportionnelle à la difficulté.

## **4. Classement**

**Nécessite :** avoir chargé un labyrinthe.

Permet de consulter les 10 meilleurs scores du labyrinthe chargé.

## **5. Quitter**

Permet de fermer l'application.