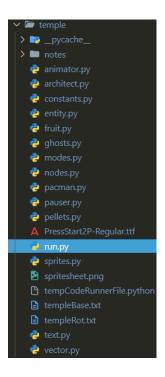
## Niveaux procedural

Je voulais créer un projet basé sur un labyrinthe généré aléatoirement et j'ai imaginé un gameplay de style Pacman réalisé à l'aide de Pygame.



- Un joueur
- Des phantoms
- Des granules
- Des portails
- Des fruits
- Des niveaux uniques et symétriques

```
# Application + Publishing | Application + Publishing | Application + Publishing | Application + Publishing |
    def createMap(self):
         self.liste = self.pathDirection(self.entrance, self.liste)
self.liste = self.trim(self.liste)
        self.spriteRotation(self.liste)
         print(f"Number of nodes : {self.nodequan}")
         self.pathcoord = self.pathCoords(self.liste)
             self.portal2 = self.findPortal2(self.liste, self.portal1)
self.portal3 = self.findPortal3(self.liste, self.portal1)
self.portal4 = self.findPortal4(self.liste, self.portal1)
self.liste = self.imprintPortals(self.liste,
                                                          self.portal3, self.portal4)
        self.pSpawn = self.selectPlayerSpawn()
        self.ghost1spawn = self.selectGhostSpawn()
         self.ghost2spawn = self.selectGhostSpawn()
         self.ghost3spawn = self.selectGhostSpawn()
        self.ghost4spawn = self.selectGhostSpawn()
self.ghost5spawn = self.selectGhostSpawn()
         self.ghostrespawn = self.selectGhostSpawn(True, 6)
        self.ghostquan = self.ghostQuan()
         self.liste, self.allCoords = self.selectPowerPellets(self.liste, self.allCoords, self.nodequan)
         for i in range(0, len(self.liste)):
    for j in self.liste[i]:
                  self.string += j
self.string += " "
         self.publishMap(self.string, 'templeBase.txt')
         return 1
        with open(file, 'w') as file:
file.write(map)
```

