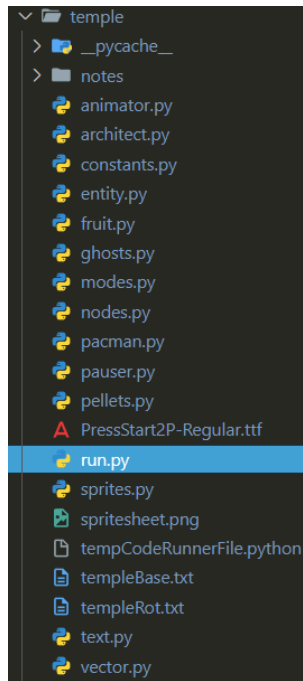


# Niveaux procedural

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



