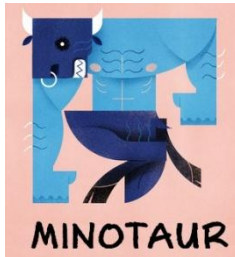


# Document de spécification

## Thème



Le **Minotaur** est un jeu d'aventure textuel qui se joue à quatre joueurs.

## Scénario

Quatre hommes se retrouvent dans un labyrinthe. Ils doivent en sortir le plus vite possible afin d'échapper au Minotaure.

## Fonctionnalités

Le plateau est généré de façon **aléatoire** au lancement du jeu. Le point de départ et le temple d'arrivée ne change pas, mais les murs changent. La génération étant aléatoire, il y a la possibilité de recharger un nouveau plateau si un joueur est bloqué.

A chaque manche, le joueur lance un dé, il a alors le choix entre plusieurs action selon le résultat :

Résultat du dé	Action possible
1	Déplacer un mur sur une de ses cases adjacentes
2 ; 3 ; 4 ; 5	déplacer un de vos 3 héros sur une de ses cases adjacentes le nombre de fois que vaut votre dé
6	déplacer le minotaure sur une de ses cases adjacentes 8 fois de suite

### *PRECISIONS SUR LES DEPLACEMENTS :*

- le minotaure ne peut se rendre que sur les cases vides et sur les héros
- les murs ne peuvent être déplacés que sur les cases vides
- les héros ne peuvent aller que sur les cases vides et sur les cases d'arrivée

- **h** pour aller en haut, **b** pour aller en bas, **g** pour aller à gauche et **d** pour aller à droite
- Les indices qui vont sont demandés ou donnés pour les coordonnées des murs ou des héros commencent à 0 (dîtes "5" pour la ligne 6)

**ATTENTION:**

Pour vos premiers déplacements, ne choisissez pas le héros bloqué entre les autres car vous ne pourrez pas le bouger.

**AFFICHAGE DU PLATEAU**

Représentation sur le plateau	Signification
E	Mur fixe
H	Haie fixe
W	Mur amovible
M	Minotaur
1	Heros du joueur 1
2	Heros du joueur 2
3	Heros du joueur 3
4	Heros du joueur 4
A	Temple du joueur 1
B	Temple du joueur 2
C	Temple du joueur 3
D	Temple du joueur 4