

## 1 Présentation du projet

Le pirate (joueur humain) doit récupérer davantage de pièces d'or que le fantôme (ordinateur).

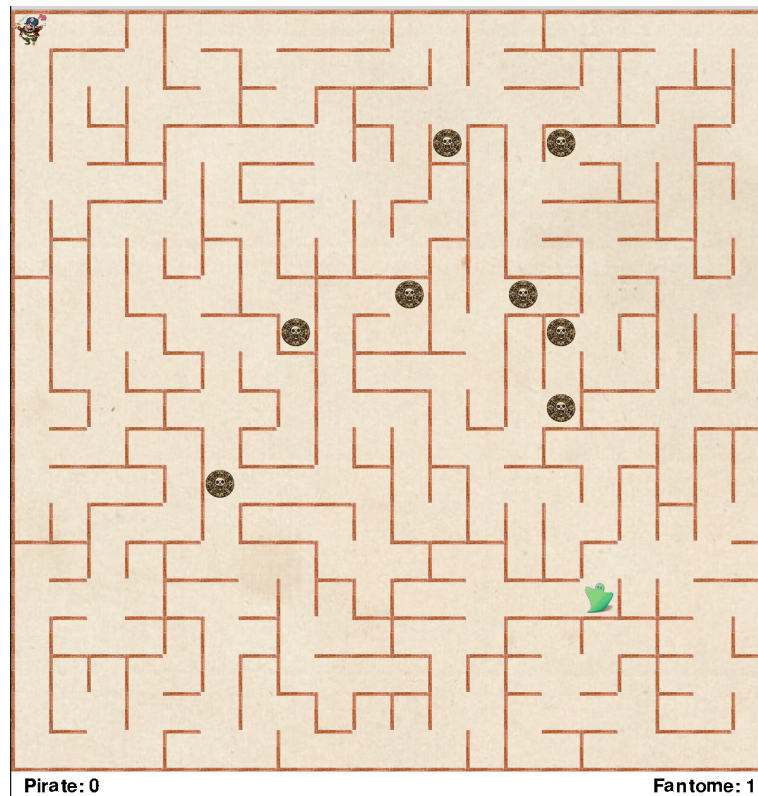


FIGURE 1 – Le labyrinthe du fantôme

Il s'agit d'un jeu pour un seul joueur. Il déplace le personnage avec les touches directionnelles. L'ordinateur bouge le fantôme. Il faut noter que le déplacement de ce dernier n'est pas aléatoire. Il se dirige vers la pièce la plus proche de lui, la récupère puis cherche la suivante.

## 2 Évaluation

A minima, le projet devra répondre aux objectifs suivants :

- construire un labyrinthe aléatoire,
- placer les pièces aléatoirement,
- déplacer le personnage avec les touches directionnelles,
- déplacer le fantôme de manière automatique vers la pièce la plus proche de lui,
- comptabiliser les scores.

Si ces objectifs sont remplis, des évolutions peuvent être implémentées et seront valorisées.

exemple : le fantôme adapte sa trajectoire si on lui pique sa pièce.

Également des critères généraux seront pris en compte :

- travail en équipe, partage des tâches explicite,
- documentation rigoureuse,
- présentation des étapes du projet lors des bilans intermédiaires.