### Cahier des charges

#### <u>Seul:</u>

Coder les déplacements du joueur.

Coder les collisions.

Se familiariser avec le développement de l'IHM du jeu.

Apporter des correctifs à une base de code déjà existante.

Réalisation du diagramme de classes UML.

Gérer les affichages du labyrinthe.

# Labyrinthe

## Méthodes et technologies



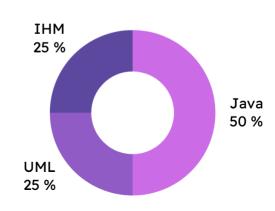




#### Rendu final



## Compétences



# THÉRON Evan