

Cahier des charges

Seul :

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.

Rendu final



Labyrinthe

Méthodes et technologies



NetBeans



Compétences

