**SPRINT 1** : RETROSPECTIVE

La première tâche était de créer le labyrinthe et les personnages.   
Pour le personnage, nous arrivons à le déplacer avec les flèches du clavier. Pour le monstre, le déplacement n’est pas encore aléatoire, il suit un circuit simple prédéfini. Lorsqu’il touche le personnage, le jeu s’arrête et lorsqu’il touche le trésor : « t’as trouvé le trésor » et s’arrête.   
Autre problème, le monstre nous tue que si on arrive par derrière ou qu’on est immobile, il détecte peu le fait qu’on le touche.

Pour le labyrinthe, nous avons des soucis de murs traversables, les déplacements en diagonales posent problème (permettent de traverser n’importe quel mur).   
  
Il faut donc régler les problèmes de diagonales, construire un labyrinthe plus développé, modifier les déplacements du monstre et générer de nouvelles cases.  
  
Pour l’organisation du travail, nous n’avons pas donné beaucoup d’importance au diagramme de classe et nous l’avons ressenti lors de la programmation (qui fait quoi et comment 🡪 perte de temps)  
De plus, notre backlog sprint 1 était peut-être trop ambitieux par rapport à ce qui était réellement réalisable.