

Liste des fonctionnalités et détail des sprints

Les personnages :

- Différents types de personnages (héro et monstre).
- Chaque personnage possède des points de vie

Le héros :

- Le héros est placé sur le plateau de jeu et peut s'y déplacer à l'intérieur

Les monstres :

- Des monstres sont placés de manière aléatoire dans le labyrinthe.
- Les monstres se déplacent de manière aléatoire.
- Les monstres se déplacent de manière intelligente en essayant d'attraper le héros.
- Les fantômes sont des monstres qui peuvent traverser les murs.

Le labyrinthe :

- Le labyrinthe est généré par défaut
- Le héros et les monstres ne peuvent pas traverser les murs.
- Le labyrinthe est généré à partir d'un fichier.
- Le labyrinthe est généré en fonction du niveau sélectionné.
- Certaines cases du labyrinthe sont spéciales :
 - Trésor : Si le héros arrive sur la case il a gagné le jeu.
 - Pièges : Si le héros arrive sur la case il subit des dégâts.
 - Magiques : Si le héros arrive sur la case un effet se lance.
 - Passages : Téléporte le personnage au contact.

Les attaques :

- Le héros peut attaquer une monstre adjacent à sa case.
- Les monstres peuvent attaquer le héros si il est sur une case adjacente à la leur.
- Si le héros perd tous ses points de vies, il meurt et le joueur peut choisir de rejouer
- Si un monstre perd tous ses points de vies, il disparaît.

Sprint	Fonctionnalités
1	<ul style="list-style-type: none"> - Déplacement du personnage via les touches “zqsd” - Déplacement du personnage via les flèches directionnelles - Affichage du déplacement du personnage sur une interface - Gestion des bordures de la carte
2	
3	
4	
5	