

## Jeux Labyrinthe

### Les fonctionnalités :

- 3 Niveaux qui se succèdent les uns aux autres
- La sortie du niveau est l'entrée du suivant
- Des pièges apparaissent aléatoirement sur la carte, (ils peuvent également créer des raccourcis en cas de chance), les pièges nous font retourner au point de départ du niveau actuel.
- La sortie est un téléporteur bleu
- Le déplacement s'effectue à l'aide des touches fléchées
- Une boîte de dialogue est présente et commente les événements mur, piège et début de niveaux
- Des images apparaissent lors d'un contact avec les pièges (l'image est différente selon la direction prise au moment du déplacement sur le piège).
- On ne peut pas franchir les murs
- Un chronomètre est présent le temps de la partie
- Il y a également un bouton start ainsi qu'une page d'accueil sur le jeu.

### Les fonctions :

- Start () permet de démarrer le jeu et afficher les éléments du jeu
- Haut (), bas (), droite (), gauche () permet de déplacer le personnage et de vérifier si le déplacement est possible
- SwitchLevel () permet de passer au niveau suivant une fois le téléporteur atteint
- Piège () permet de faire apparaître aléatoirement les pièges
- startTimer() lance le chronomètre
- resetTimer() réinitialise le chronomètre
- createTable() créer le tableau labyrinthe
- updateLaby() rafraîchi le tableau avec la mise à jour des déplacements du personnage
- Win () permet d'afficher un message vous avez gagné plus le temps mis par le joueur pour finir le jeu.

