

Compte rendu des modifications apportées au projet Blue Prince

1. Gestion des chemins relatifs

- Correction et utilisation systématique des **chemins relatifs** pour le chargement des ressources (images, sons).
- Cette amélioration fluidifie le travail collaboratif et garantit la portabilité du projet sur différents environnements.

2. Respect du cahier des charges concernant les pièces fixes

- les pièces **Entrance Hall** et **Antichambre** ont été définies comme des pièces fixes du manoir.
- Elles ne peuvent plus apparaître dans les **trois choix aléatoires** proposés lors de l'ouverture d'une porte.

3. Ajout de la gestion sonore

- Intégration de sons spécifiques pour les principaux événements du jeu :
 - **Démarrage** (start),
 - **Victoire**,
 - **Défaite**.

4. Conditions de fin de partie

- Implémentation des conditions de **défaite** et de **victoire** :
 - Défaite : absence de pas ou impossibilité d'ouvrir une salle faute de clé.
 - Victoire : atteinte de l'Antichambre.
- Chaque condition déclenche :
 - L'affichage d'un **message dédié** sur un écran,
 - La lecture du **son correspondant** (victoire ou défaite).

5. Compatibilité des fichiers audio

- Téléchargement et conversion des fichiers sonores au format **.wav**, afin d'assurer leur compatibilité avec la bibliothèque **pygame**.