

Igraph

Wolf3D

Pascal Assens

[pascal.assens@epitech.eu](mailto:pascal.assens@epitech.eu)



## Table des matières

Détails administratifs	2
Sujet	3
Bonus	4



## Détails administratifs

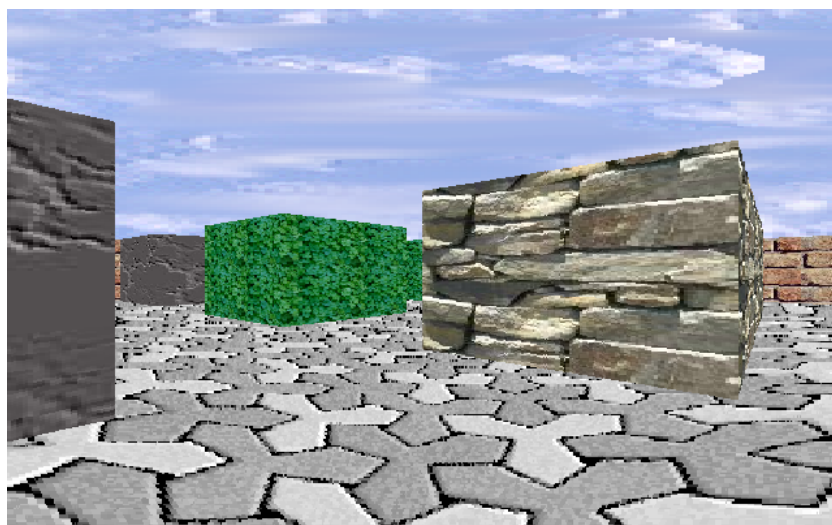
- Les sources doivent être rendues sur le dépôt `SVN`
- Rendu :  
Nom du répertoire de rendu: `MUL_annee_wolf3d` (ex: `MUL_2013_wolf3d`)
- Votre binaire devra compiler avec un `Makefile`.
- Votre binaire se nommera `wolf3d`

# Sujet

Ce mini projet consiste à créer graphiquement la représentation réaliste que l'on pourrait avoir à l'intérieur d'un labyrinthe.

La représentation est réalisée en utilisant le principe de raycasting décrit dans le cours.

- Vous avez le choix de la taille et de la forme du labyrinthe.
- Vous devrez gérer l'expose correctement.
- Il faudra appuyer sur la touche ESC pour quitter le programme.
- Les flèches du clavier permettent de se déplacer en temps réel dans le labyrinthe,
- La couleur des murs varie suivant l'orientation (nord, sud, est, ouest).





# Bonus

En option sur plein de points :

- On ne rentre pas dans les murs
- Des textures sur les murs
- Une texture de ciel
- Une texture de sol et/ou de plafond
- Des objets dans le labyrinthe
- On ne rentre pas dans certains objets
- Des objets que l'on ramasse pour faire des points
- Des portes qui s'ouvrent et se ferment
- Des mechants à combattre
- Des passages secrets
- Plein de niveaux