* ***Création de labyrinthe avec des outils :***
  + **Descriptif textuelle :** Création de l’objet Labyrinthe grâce à des outils qui permettent de creuser une salle ou de la remplir avec un bouton sur l’interface graphique
  + **Critère de validation :** 
    - Dans l’onglet Création
    - Affichage d’une grille de 10x10 initialement
    - Possibilité de modifier la taille de la grille (les carreaux vont rétrécir)
    - Création d’un labyrinthe fermé
    - Utilisation d’au moins deux ou trois boutons
    - Une fois cliqué dessus, on doit pouvoir sélectionner la taille (AxB) de ce que l’on va creuser ou remplir
    - Pour l’outil creuser : va enlever tous les murs dans un bloc selon la taille sélectionnée
    - Pour l’outil remplir : va ajouter tous les murs dans un bloc selon la taille sélectionnée
    - Pour l’outil tout remplir : va remplir la grille de cases
* ***Création de labyrinthe avec une grille :***
  + **Descriptif textuelle :** Création du labyrinthe en utilisant une interface graphique grâce à une grille représentant ce labyrinthe
  + **Critère de validation :** 
    - Dans l’onglet Création
    - Création d’un labyrinthe fermé
    - Affichage d’une grille de 10x10 initialement
    - Possibilité de modifier la taille de la grille (les carreaux vont rétrécir)
    - Boutons en dessous pour créer un mur, créer une sortie, supprimer la case et pour changer l’emplacement initial
* ***Afficher et masquer la position du robot :***
  + **Descriptif textuelle :** Affichage et masquage de la position du robot grâce à un bouton
  + **Critère de validation :** 
    - Dans l’onglet localisation
    - Utilisation de deux boutons pour afficher et masquer la position
* ***Basculer entre les vues :***
  + **Descriptif textuelle :** Possibilité de basculer entre les vues 3D et cases adjacentes
  + **Critère de validation :** 
    - Dans l’onglet localisation
    - Utilisation de deux boutons pour basculer entre les vues
    - Bouton « Afficher Vue 3D » : affichage de la vue 3D à droite de la fenêtre
    - Bouton « Afficher Vue cases » : affichage des cases adjacentes à droite de la fenêtre mais en plus petit, car il n’y a pas besoin d’avoir une vue excessivement grande
* ***Déplacer le robot :***
  + **Descriptif textuelle :** Déplacer le robot dans le labyrinthe grâce à plusieurs outils
  + **Critère de validation :** 
    - Dans l’onglet localisation
    - Déplacement grâce à des boutons sur l’interface, au clavier (exemple : flèches directionnelles ou ZQSD/WASD), manettes, …
    - Choix initial boutons sur l’interface
    - Déplacement case par case du robot à chaque clic si c’est possible (pas de mur)
    - Met à jour la vue utilisée