L’objectif dans ce sprint est d’apporter des amélioration à ce qui a déjà été fait lors du premier sprint. Ainsi, nous allons rendre le jeu plus interressant en animant les monstres, ajoutant des cases « spéciales » et en créant un sytème de point de vie utile(on ne perd pas toute sa vie quand on croise un monstre).

Nous allons aussi disigner un niveau de labyrinthe plus difficile.

Backlog S2

1. Perte de vie quand on croise un monstre
2. Faire le 2eme niveau
3. Les monstres se déplacent
4. Cases vie (qui rendent de la vie)
5. Cases piege (qui font perdre de la vie)