

Sprint 1 : 2 versions

Version 0 :

- Affichage textuel
- Choix du moteur de jeu
- Implémentation du moteur de jeu
- Création et génération du labyrinthe (avec intérieur vide)
- Création du personnage
- Déplacement du personnage dans le labyrinthe

Version 1 :

- Evolution vers un affichage graphique
- Evolution du labyrinthe vers un tableau de cases
- Génération du labyrinthe à partir d'un fichier
- Création des monstres
- Déplacement des monstres dans le labyrinthe (déplacement aléatoire)
- Ajout des statistiques pour le personnage (points de vie, attaque)
- Collision entre le personnage et les monstres
- Ajout du début et la fin de partie