# Nom : Maxime Demers Boucher

## Description du projet

Un labyrinthe qui se génère procéduralement.

Le but est d’activé les huit levier pour pouvoir sortir du labyrinthe.

Un monstre essai de tuer le joueur tout au long de la partie.

Sur Unity

## Justification de la technologie

J’ai choisi Unity, car la structure du logiciel est claire et simple à comprendre.

Unity possède une grande variété d’assets disponible gratuites cela permet de sauver du temp. La documentation est claire et bien organisée. Unity à une grande communauté, cela aide à chercher à résoudre un problème.

## Livrables

(Description du livrable 1)

Fonctionnalités :

* Le joueur peut collecter les activés les leviers.
* Labyrinthe se génère automatiquement au début de la partie
* Les items sont à des endroits différent à chaque partie.

(Description du livrable 2)

Fonctionnalités :

* Un monstre ou une entité suit le joueur.
* Le monstre est plus agressif lorsque le joueur à activé plus de levier.
* La porte est ouverte après l’activation de tous les leviers