

Définition de l'Univers et des règles du jeu

Dans le style authentique des donjons et dragons (D&D), le joueur a le choix entre différentes classes de personnage (knight, witch and civilian). Le joueur commence son périple dans le labyrinthe, où il aura l'occasion de collecter des bonus qui amélioreront ses capacités et sa résistance en préparation du combat final contre le dragon.

Le point culminant du jeu est le combat épique entre le joueur et le dragon, dirigé par une intelligence artificielle que nous avons conçue. Le joueur doit faire preuve de courage, de stratégie, et d'habileté pour triompher de son adversaire redoutable. Le joueur peut toujours se déplacer mais peut également se protéger à l'aide d'un bouclier et jeter un sort sur le dragon. Évidemment le dragon riposte et se protège également tout en s'avancant vers le joueur. Après avoir réussi à terrasser le dragon, le joueur avance vers des niveaux plus difficiles, affrontant des dragons de plus en plus puissants pour devenir le véritable héros du royaume

- **Déplacement du joueur** : Le joueur peut se déplacer à travers le labyrinthe en utilisant les touches du clavier pour se déplacer vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite. L'objectif est de naviguer habilement dans le labyrinthe pour progresser.
- **Collecte de Bonus** : En parcourant le labyrinthe, le joueur a l'opportunité de récupérer des bonus de vie. Ces bonus améliorent la santé et la résistance du personnage, le préparant ainsi à l'ultime confrontation.
- **Affrontement avec le Dragon** : Lorsque le joueur atteint la fin du labyrinthe, il entre en confrontation avec le redoutable dragon. Pour attaquer le dragon, le joueur jette un sort en utilisant la touche "Entrée". Pour se défendre contre les attaques du dragon, il utilise un bouclier avec la touche "X".
- **Actions du Dragon** : Le dragon est également actif et programmé pour attaquer et se défendre de manière stratégique. Il réagit aux actions du joueur et tente de le vaincre.
- **Conditions de Fin de Jeu** : Le jeu se termine de deux manières possibles
 - Victoire du Joueur** : Le joueur remporte la partie en tuant le dragon avant que sa propre santé ne soit épuisée et passage au niveau supérieur.
 - Victoire du Dragon** : Le joueur perd si sa santé atteint zéro suite aux attaques du dragon.

Le groupe est constitué de :

- Youssef Abbadi qui a été chargé de l'implémentation des contrôleurs et de la création de l'interface graphique.
- Ghita Benyaich qui s'est occupée d'une partie des livrables et gestion des attaques et défenses, du son.
- Alexandre Bardiot qui a également rédigé les livrables ainsi que de l'implémentation des différents bonus, gestion des maps, et des chemins.