

# Analyse des portes (description des prochains cycles itératif)

**\*\*1.** Génération des portes.

1. Interactions porte-joueur.
2. Changement de salle.\*\*

## Cycle 1 : Génération des portes

- Placer les portes sur les murs;
- Éviter les collisions entre les portes;
- Les tourner selon le mur.

## Cycle 2 : Interactions porte-joueur

- Obtenir l'ID de la porte via la classe joueur quand il y a une interaction avec une porte;
- Définir le chemin à prendre.

## Cycle 3 : Changement de salle

- Transporter le joueur dans la nouvelle salle avec une fausse porte sur un faux mur devant;
- Supprimer les salles non-adjacentes et charger les salles adjacentes à la nouvelle salle;
- Ouvrir la porte et faire avancer le joueur;
- Supprimer la fausse porte et le faux mur.