|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Taches | Responsable | Semaine | Nombres de jour | Statuts | Priorité |
| Créations des structures | Selik  alexis | 1 | 1 | Terminé | Haute |
| Affichages du menu | Selik  alexis | 1 | 2 | Terminé | Haute |
| Mise en place d’un inventaire | Selik  alexis | 1 | 2 | Terminé | Haute |
| Mise en place du marchand | Selik  alexis | 1 | 1 | Terminé | Haute |
| Mise en place du forgeron | Selik | 2 | 1 | Non achevé | Moyenne |
| Utiliser des Items | Selik  alexis | 1/2 | 2 | Terminé | Haute |
| Créations de combats | alexis | 2 | 1 | Non achevé | Haute |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Choix combat | alexis | 2 | 1 | Non achevé | Moyenne |
| Personnage cacher | Selik | 2 | 1 | Terminé | Basse |
|  |  |  |  |  |  |

Fiche d’itérations

**Objectifs de l'itération :**

* Mettre en place la structure de base du programme.
* Implémenter la classe Personnage avec les attributs essentiels.

#### **Tâches à accomplir :**

* Écrire le fichier main.Go pour initialiser le jeu et créer un personnage.
* Implémenter la classe Personnage dans personnage.Go pour gérer les détails des personnages.
* Implémenter la fonction charCréation() pour la création de personnages.

#### **Tâches terminées :**

* Fichier main.Go, personnage.go, inventaire.go, combat.go et menu.go écrit et testé.
* Classe Personnage implémentée avec succès.
* Fonction charCréation() complétée et intégrée dans main.Go.
* Une fonction **dead()** a été ajoutée pour gérer la mort du personnage.

#### Problèmes rencontrés:

* Difficulté à gérer les conditions d’inventaire lors de l’extensions de l’inventaire
* Mise en place de la fonction ClearScreen() mais problème lors de l’affichage des messages d’erreurs donc incrémentations de la fonction time.sleep
* Boule de feux achetable mais non utilisable
* Item du forgeron craftable même sans items