# Nomenclature

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **~= RPGMaker** | **Description** |
| CheckPoint | Interrupteur | Booléen utilisé pour les conditions d’éxecution de groupes d’action |
| Counters | Variables | Valeur chiffrée utilisée pour les calculs ou conditions. |
| MapObject | Evenement | Objet positionnés sur la map, effectuant des groupes d’actions selon les conditions d’execution |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Sauvegarde

Cette fonction va être la partie la plus compliquée à implémenter et optimiser ! Il faut réfléchir durement à la chose pour ne pas avoir une sauvegarde qui duplique les éléments du jeu à chaque sauvegarde !

Liste des éléments à sauvegarder :

* **Monstres (toutes stats, attaques, états,…) :**
  + MonsterCollection (monstre rencontrés et capturés)
  + Monstres du Player
* **Player :**
  + Liste des items
  + Gold
* **World**
  + Map en cours + position
  + Tous les Checkpoints !

# Checkpoints

Pour simplifier la sauvegarde, pour ne pas avoir à sauver les MapObjects, on ne va pas implémenter les interrupteurs internes.

RPGMaker avait ce principe que chaque MapObject avait quatre « interrupteurs » (qu’on appellera Checkpoints) (A à D) pour spécifier ses différents états. Il s’agissait de 4 OnOff qui étaient surtout géré avec un ordre de priorité selon les listes d’actions.

On pourrait reprendre ce principe mais le sujet reste ouvert à la réflexion.

Vu que nos MapObjects vont normalement être exportés sous forme de fichier texte (fusionné dans les Maps),