Voici le résumé des classes du projet et leurs rôles :

ITI.HistoryTreasures (Corps du jeu)

Game 🡪 Contient le noyau du jeu et contient une liste de Thème.

Theme 🡪 Contient une liste de Level ainsi que les informations reliées au thème en cours.

Level 🡪 Contient la liste des PNJ et décrit un niveau.

Map 🡪 sert à représenter le mouvement du personnage au sein de la map.

Character 🡪 Classe abstraite contenant les informations communes aux PNJ et au MainCharacter.

MainCharacter 🡪 Contient les informations relatives au personnage principale.

PNJ 🡪 Contient les informations relatives au PNJ (chaque PNJ est associé à un Level).

GameState 🡪 Contient un résumé du jeu à un instant T (sauvegarde de la partie en cours).

ITI.HistoryTreasures.Rendering (rendu du jeu)

Rendering 🡪 Contient l’ensemble du rendu du jeu

Resources 🡪 Contient diverses ressources qui seront nécessaire au rendu du jeu

Sound 🡪 Contient les sons du jeu

Items 🡪 Contient tous les objets n’étant pas des tuiles

Tile 🡪 Contient toutes les tuiles

Sprites 🡪 Contient toutes les images des personnages

MapDesign 🡪 Contient les informations de rendu d’une map

ITI.HistoryTreasures.Tests (tests unitaire du jeu)

Character.Tests 🡪 Contient les tests relatifs aux PNJ et au MainCharacter

Game.Tests 🡪 Contient les tests relatifs au jeu

Map.Tests 🡪 Contient les tests relatifs à la map

Rendering.Tests 🡪 Contient les tests relatifs au rendu

Resources.Tests 🡪 Contient les tests relatifs aux ressources