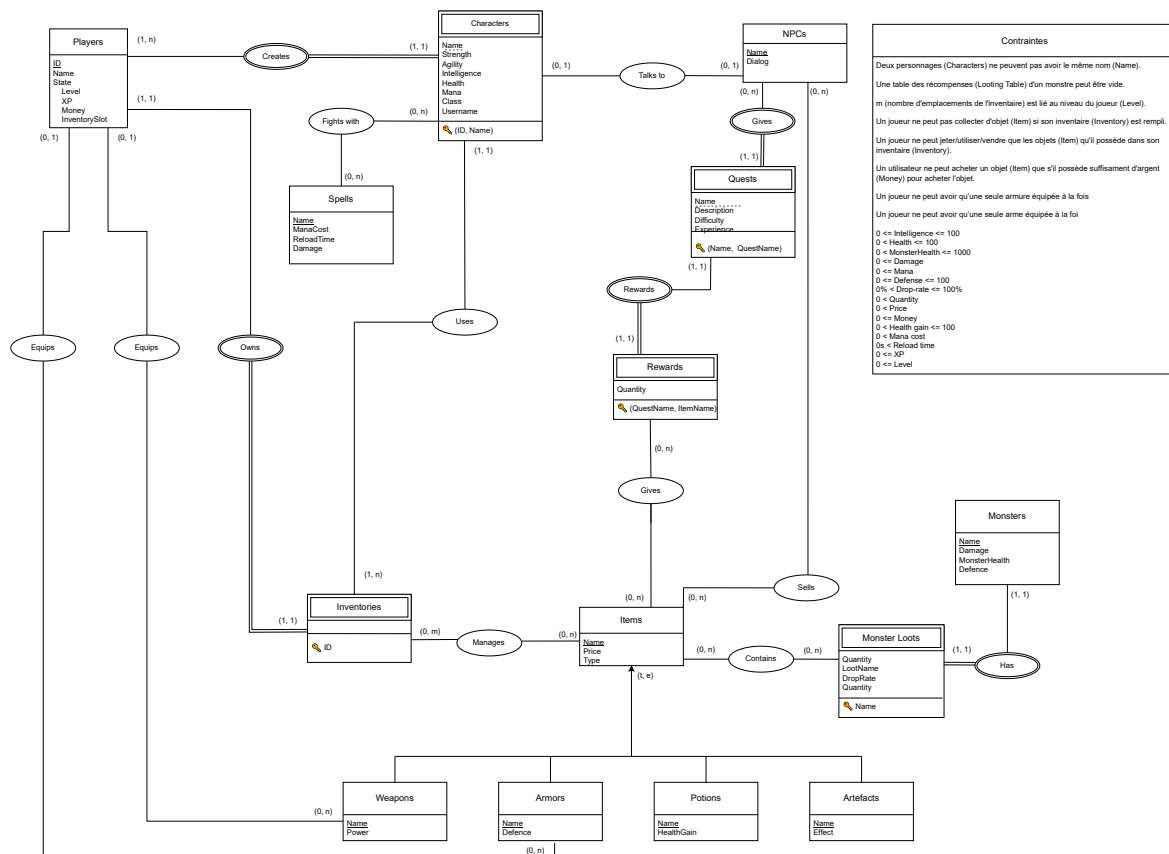


# INFOH303 - Projet de Système d'Inventaire pour un RPG

Prénom	Nom	Matricule
Bilal	Vandenberghe	000593438
Lucas	Verbeiren	000591223
Ethan	Van Ruyskensvelde	000589640
Rares	Radu-Loghin	000590079

## Diagramme Entité-Association:



## Justifications:

### Héritage

Les armes (Weapons), armures (Armors), potions (Potions), artefacts (Artefacts) possèdent tous un prix et un nom. Nous prenons donc la décision de regrouper ceux-ci à l'aide d'un héritage de la table objets (Items). Cet héritage est total et exclusif "(t,e)" car :

- Il n'existe aucun autre type d'objet que les 4 mentionnés. (total)
- Aucun objet ne peut appartenir à deux catégories à la fois, e.g. Potions et Armes en même temps. (exclusif)

## Ambiguïtés de l'énoncé

Une lourde ambiguïté dans l'énoncé de ce projet se situe dans la phrase ci-dessous:

*"Gestion de l'inventaire : Les joueurs peuvent collecter, équiper ou jeter des objets. L'inventaire a une capacité limitée en fonction du niveau du personnage."*

Il est mentionné que le nombre d'emplacement de l'inventaire est limité par rapport au niveau du personnage, or le personnage en question n'a pas de niveaux: c'est le joueur qui en a un. Nous avons donc choisi de lier Inventory à Player afin d'avoir accès au niveau du joueur ainsi qu'à Character afin que les personnages aient accès aux différents objets.

Une ambiguïté similaire est observable dans le système de combat:

*"Les joueurs peuvent participer à des combats en utilisant des armes et des sorts."*

Ici, le soucis est que les joueurs n'ont pas de mana, mais les personnages si. Nous avons donc à nouveau décidé que seul un personnage "Character" peut lancer un sort "Spell", et non un joueur "Player" comme indiqué dans l'énoncé.