



- 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.