**Structure du code : PERSO**

Collecte d’items 🡪 Génération d’items sur la carte modifiant dynamiquement **l’état du personnage** joué que ce soit de façon positive ou négative en fonction de l’item. Par exemple, les items peuvent permettre de **booster les stats** du perso joué ou bien lui **redonner 1 PV**. Les items seront générés graphiquement en SDL.

Déplacement 🡪 Déplacement réaliste du personnage en centrant le décor sur lui pour créer un **défilement de gauche à droite**. Le personnage pourra également sauter et s’accroupir. Ces déplacements seront codés à la fois à l’aide de conio.h et du SDL.

Points de vie 🡪 Système de points de vie **permettant de donner une difficulté** au jeu. Début avec 5 PV, perte d'1 PV si collision avec un monstre (sauf certains), si chute dans le vide perte de tous les PV, si plus de PV retour au début du jeu avec 5 PV, etc… .Les points de vie seront codés avec la bibliothèque de base stdio.h.