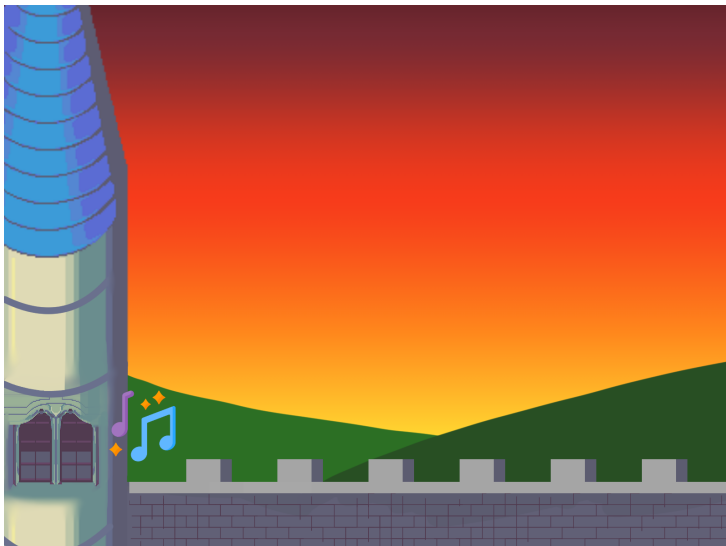
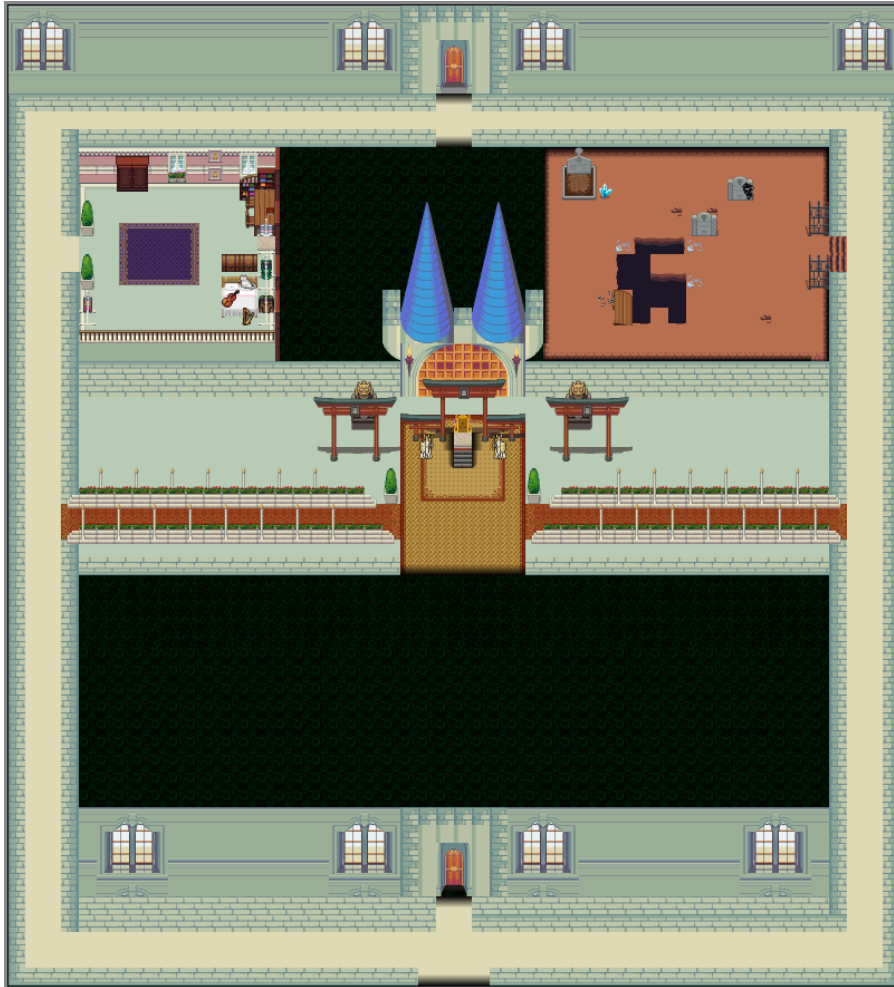


Pour cette deuxième itération, j'ai réalisé plusieurs interfaces du jeu, comme le background du menu, ou encore la carte intérieure du chateau. Cette carte au format tsx a été créée via le logiciel tiled, sera convertie au format json pour être implantée dans le jeu avec les collisions.



Ensuite, j'ai créé la classe inventory panel qui utilise inventory. Enfin j'ai participé au développement du mouvement du personnage.