

Rapport Thomas Morieux

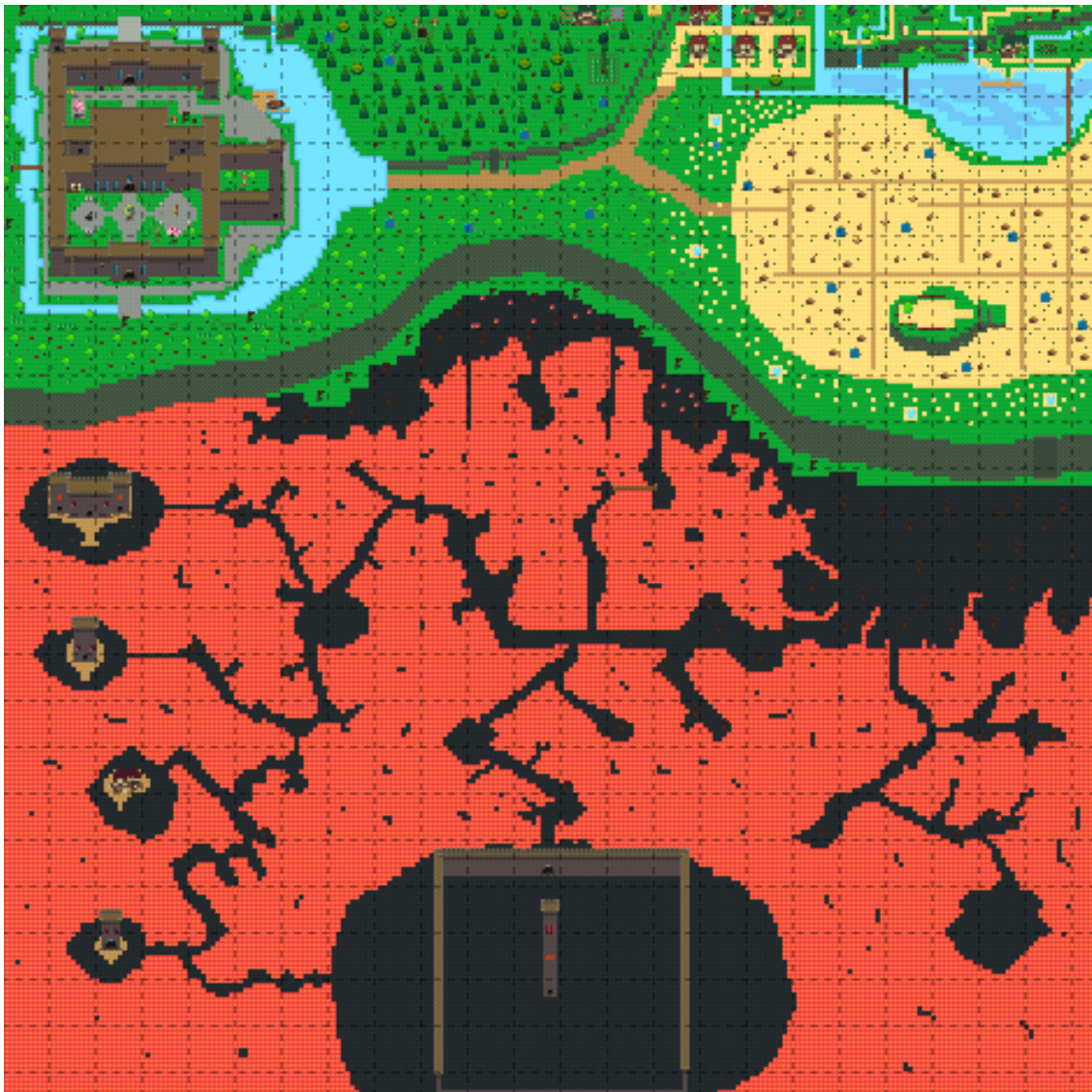
Itération 2

Pour cette deuxième itération, je me suis principalement penché sur l'implémentation des quêtes, du journal de quête.

En effet, notre personnage aura accès à une liste de quête en cours.

De plus, j'ai quasiment fini de créer notre carte du jeu. Pour la créer j'ai utilisé l'outil tiled, qui permet à la fois de se concentrer sur le design mais aussi les collisions.

Pour le moment notre map ressemble à cela :



Cette carte fait 235x235 blocs de pixels.

On utilise différents calques pour donner du relief et nous en dédions un pour le joueur.

Et, chaque bloc de pixels provient d'un tileset trouvé sur [opengameart](#).

Une fois la map finie, nous transmettrons cette dernière au format json pour pouvoir la mettre en place avec java.