

Rapport individuel 1

- Création de classe : Item et Inventory
- La classe Item correspond aux objets que le joueur pourra équiper ou consommer.

Un item possède plusieurs caractéristiques : - Son nom

- La description de l'objet
- Son identifiant (pour différencier les objets)
- L'effet sur les statistiques du joueur
- L'image de l'objet
- Si l'objet est consommable ou équipable
- La quantité de l'objet dans l'inventaire

J'ai préféré mettre la quantité dans la classe Item car les objets peuvent être obtenu en lot, c'est donc plus simple à coder de cette manière.

La classe contient aussi tous les setter et getter nécessaires

- La classe Inventory correspond à l'inventaire du joueur qui contient tous les objets qui possèdent.

L'inventaire est un tableau d'items + un int correspondant au nombre d'items présents dedans.

Les procédures principales de la classe sont ajouter un item, jeter un certain nombre d'items de l'inventaire (réduire la quantité de l'objet concerné), supprimer un objet de l'inventaire si sa quantité arrive à 0.