

Rapport individuel itération 1:

-Participation à la création du diagramme UML en ajoutant l'ensemble des classes relatifent aux quêtes.

On a définit 3 sous-types de quêtes :

les principales, les quêtes de subduction et celles de collecte

On a mis en place un launch de quête permettant de lancer le suivit de quête

On attributs un identifiant de quête, un nom de quête, un type de quête et des items correspondant au loot de cette dernière.

-Participation à l'implémentation de la classe Player, qui est en lien avec celle ennemi au travers de l'interface battle

On a mis en place la fonction d'attaque, celle de défense, celle d'utilisation d'item, le fait de gagner de la vie ou d'en perdre