

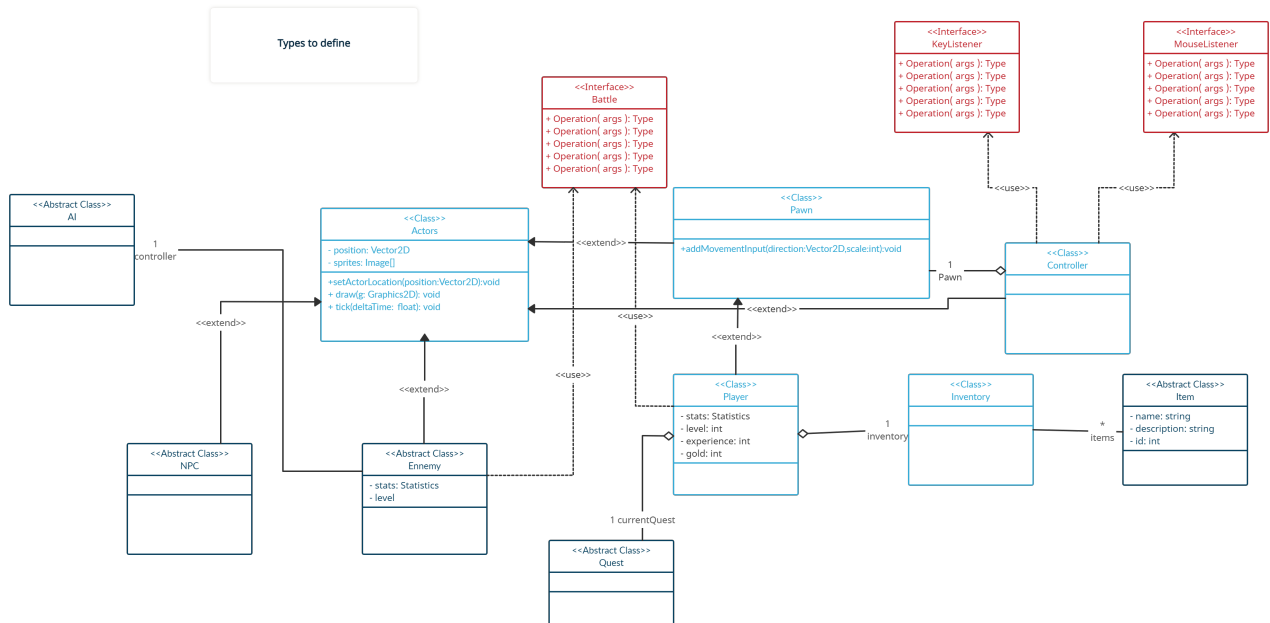
Rapport itération 1

-Création d'un premier diagramme UML ne contenant que les relation des principales classes permettant d'avoir un semblant de moteur mais aussi celles définies pour créer un RPG.

-Ajout de quelques méthodes permettant de gérer la boucle de jeu :

-tick(deltaTime : float) qui permet de mettre à jour l'objet suivant des événements.

-draw(g : Graphics2D) qui permet d'afficher l'objet si nécessaire.



-Création de classes :

-App.java le main

-GamePanel : l'objet qui gère la boucle de jeu et ce qu'il y a à afficher.

-Actor : la classe principales qui contient draw et tick.

-Pawn : hérite de actor et peut être contrôlée par un contrôleur.

-Controller : permet de gérer les entrées et plus tard l'interface utilisateur