

### **Rapport individuel 3:**

- Modification de la classe Item pour que la quantité ne soit plus un attribut de Item.

En effet, après réflexion, je suis revenu sur mon choix de mettre la quantité comme attribut de Item puisque cela paraît plus naturel de créer un item sans notion de quantité, mais d'introduire la quantité uniquement lorsqu'on le met dans notre inventaire.

- Création de la classe ItemInventory qui correspond aux items avec l'attribut quantité et qui seront stockés dans l'inventaire.
- Adaptation de la classe Inventory pour la classe Inventory
- Participation à la création de InventoryPanel pour afficher l'inventaire lorsqu'on appuie sur 'i' lors du jeu.