

## Rapport de la troisième itération

Ce qui a été fait :

- Finalisation du design de la map du jeu et exportation au format json (notre joueur peut se mouvoir sur la map)



- Création de calques pour les collisions et ajout des collisions (certaines collisions sont encore à rectifier)
- Ajout de calques pour l'affichage du player et des différents monstres, pnj
- Changement des dossiers de sprites et ajout de sprites pour les choix de personnage (possibilité de jouer un homme ou une femme avec deux designs différents pour chaque)

- Affichage et collisions des pnj (pour le moment sans animation)



(A gauche c'est le player et à droite le pnj)

Ce qui est en cours :

- Mise en place des différents types de pnj (parleur, donneur de quête, marchand) ce seront des sous classes de l'abstract class npc
- Mise en place d'une base de données pour les pnj (nom, texte, objets ...) et pour les quêtes
- Interface du journal de quête et validation d'une quête