

# Rapport itération 1

Théo KOTSONIS Groupe C

Création des premiers éléments graphiques implantés dans le jeu.

Charte colorimétrique + exemples de character design.

Exemple -> Pixel art, puis sprites : Chevalier, princesse, Ogre.



Création de la classe NPC (non player character).  
Participation à la classe player, ennemi et Item.