**Description projet : gestionnaire de personnage**

**INTRODUCTION :**

Nous souhaitons concevoir un système de gestion de personnage permettant de gérer l’avatar d’un jeu. Cette solution a pour but de pouvoir être implémentée sur la plupart des jeux vidéo RPG actuels.

La solution reposera sur l’implémentation d’un système permettant de gérer l’équipement ainsi que l’inventaire d’un personnage. Certaines actions seront possibles telles que créer des objets selon les ressources à disposition dans l’inventaire.

Les utilisateurs et utilisatrices auront la possibilité de consulter les statistiques de leur personnage qui seront influencées en fonction de leur équipement. Nous souhaitons aussi pouvoir avoir des simulations avec des ennemis. Ces derniers seront résistants à certaines statistiques et vulnérables à d’autres.

Un marché pourra servir au personnage pour acheter des objets et des équipements.

**DESCRIPTION :**

Un *personnage* possède des statistiques. Ses statistiques de base seront influencées en fonction de la classe choisie. Un personnage a un métier qui influencera les objets d’artisanat qu’il pourra créer.

Un personnage appartient à une classe.

Un personnage à des pouvoirs.

Une classe peut utiliser certains types de pouvoirs.

Un personnage possède un *inventaire* avec une place limitée

Un personnage possède des *équipements* qui influenceront ses statistiques.

Un *inventaire* a une taille limitée et peut contenir des objets et des équipements.

Un *équipement* peut être équipé sur le personnage et possède des statistiques qui vont s’ajouter à celles du personnage.

Un *objet* peut être un consommable ou une ressource d’artisanat.

Un *marché* permettra d’acheter des objets et des équipements pour les ajouter à l’inventaire du personnage si son inventaire n’est pas plein.

Le personnage aura un *métier* qui influencera les recettes d’artisanat qu’il pourra effectuer.