

Rapport individuel 2 – Projet long

Lors de l'**itération 2**, j'ai réalisé les activités suivantes :

- **Ajout de la fonctionnalité « Ajouter un personnage »**, qui permet à l'utilisateur d'importer son propre personnage et d'en renseigner les caractéristiques (nom, sprite, type). *Création d'une fenêtre textuelle, récupération des données puis enregistrement de ces dernières dans la base de données, ajout de la fonctionnalité à l'écran principal. Fichiers modifiés : AddCharacter, RunAddCharacter, AssetsCharacterView, , DataBaseAdapter.* (Tâche terminée)
- **Affichage des personnages créés** sur l'écran principal (section personnage). *Actualisation de l'affichage de la base de données à chaque nouveau personnage créé (écouteur d'évènement sur le bouton Valider). Fichiers modifiés : AddCharacter, ValidateListener, DataBaseAdapter.* (Tâche terminée)
- **Ajout de la fonctionnalité « Ajouter des dialogues »**, qui permet à l'utilisateur de créer les dialogues qu'il souhaite faire dire aux personnages non jouables (monstre ou PNJ). (Tâche terminée)
- **Ajout de la fonctionnalité « Créer/Editer les compétences d'un monstre »**, Création de compétences pour les monstres (zone de détection, et possibilité de modifier les attributs des personnages). (Tâche en cours, avancement : 2/5)