ANALYSE

# Liste des concepts

* Jeu/Game/Main (Contrôleur ?)
* Personnage (abstraite)

Un personnage a un nom et une apparence (Sprite) et un inventaire (tableau d’item), il peut se déplacer. On a les PNJ qui ne peuvent pas être tuer et ne sont pas offensif, les MOB sont les ennemis du joueur qui peuvent infliger des dégâts en cas de contact. Le joueur est aussi un personnage, il peut se déplacer, attaquer et interagir. Le joueur peut acquérir de l’expérience, au-delà d’un certain seuil il passe au niveau supérieur Un personnage a une position dans la salle.

* Map

Une Map désigne un niveau (une zone du jeu), elle est composée de différentes salles (Room), elle-même est composée de cases et sont définis par leur position dans la map.  
Une case est définie par sa position dans la salle et possède un « tile » et un contenu. Un tile est une image qui peut représenter un terrain, une plaine…

* Item

Les items peuvent être des équipements ou des consommables ou des objets de quête.

Parmi les équipements on a : deux armes (une épée et un arc) des boucliers et des armures. Les consommables