

# Rapport 2 - Benjamin Krief

## Introduction

Ce projet a pour but de créer un jeu de type RPG, vu du dessus (comme les anciens Zelda). Ce monde aura une partie d'exploration, de quête, de combat, avec des items et des interactions entre joueur et PNJ (personnage non joueur).

## Contribution personnelle

Pour cette deuxième étape, je me suis occupé, avec mon camarade Ilian, du principe de layer. Trois layers ont été créés, le premier servant à faire le fond, sur lequel le joueur se déplace, le deuxième layer servant pour les obstacles et le troisième, quant à lui, pour des éléments de décorations. Les couches se placent de manière à suivre une priorité croissante. Du côté des collisions, la gestion a quasiment pu être conclue.

## Objectifs futurs

- Finir les collisions entre le joueur et des obstacles.
- Ajouter la gestion des combats.
- Permettre d'avoir un seul document qui relie tous les chemins d'accès des assets et niveau nécessaire.
- Gérer des bugs de duplication lors de la mise en place des tiles sur une position.