

## **Rapport 2 - Ilian KRAIFI**

### **Objectif du projet**

Ce projet a pour but de créer un jeu vidéo de type RPG (Role-Playing Game) en 2D avec vue du dessus. L'objectif est de permettre au joueur d'explorer un monde que l'on aura créé avec des obstacles, items, quêtes et d'interagir avec cet environnement (combat, récupérer des ressources, de combattre, de réaliser des quêtes, affronter un boss final).

### **Contribution personnelle**

Pour ce sprint, j'ai contribué au code de développement de la carte en y instaurant la notion de couches. Pour l'instant, 3 couches ont été détaillées. La première couche est le fond de la carte sur laquelle le joueur peut se déplacer (il existe pour l'instant 6 textures de background). La seconde est la couche d'obstacles (4 obstacles différents) sur laquelle il faudra ajouter les collisions. La dernière couche est la couche décoration (6 décorations différentes). Les couches suivant un ordre de priorité croissante (de background à décoration). Pour créer la carte on peut donc ajouter plusieurs couches les unes sur les autres en respectant cet ordre.

### **Objectifs futurs**

- Gérer les collisions avec les obstacles
- factoriser le code fait (ajouter les chemins d'accès nécessaires dans un seul fichier centralisé
- faire en sorte que l'on puisse ajouter qu'un seul élément par couche
- Les combats en tout par tour contre les monstres
- L'inventaire (items, ressources)
- Gestion du niveau de vie pour le joueur
- Les tests ou la documentation utilisateur