

# Rapport 3 - 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 dernière étape, j'ai fini de m'occuper des collisions et corrigé les bugs vis-à-vis des duplications de tiles sur une position. J'ai également participé à construire le premier niveau du jeu. Je conclus ces rapports en posant que j'ai effectué le diagramme UML final.

## Objectifs futurs

- Ajouter la gestion des combats.
- Ajouter le principe d'expérience.
- Inventer le scenario du jeu.
- Créer les autres régions du jeu.