

# Rapport Personnel – Projet Long Technologie Objet

Abdellaoui Khalil

Mai 2025

## Contexte

Dans cette partie du projet, et dans le cadre de la création d'un système d'inventaire pour le jeu, j'ai principalement développé la gestion de l'inventaire (**Inventory**), les objets de soin (**HealItem**) et les accessoires (**Attachment**), tandis que mon collègue s'est chargé des autres éléments.

*Version primaire soumise à l'équipe pour retour et évolutions.*

## Classes développées

**1. HealItem** : Représente les objets consommables qui restaurent la santé ou le bouclier (**type**, **amount**). Utilisation d'une énumération pour distinguer les effets, accès simple via getters.

**2. Attachment** : Permet d'ajouter des accessoires aux armes (**name**, **description**). Structure flexible pour intégrer de nouveaux accessoires sans modifier la classe.

**3. Inventory** : Gère les objets du joueur avec une Map (**addItem**, **removeItem**, **getItem**). Méthodes de filtrage pour armes, soins, grenades, et affichage global de l'inventaire.

## Choix techniques

- **Encapsulation** : Données protégées, accès via méthodes dédiées.
- **Extensibilité** : Ajout facile de nouveaux types d'objets ou filtres.
- **Lisibilité** : Méthodes de filtrage pour faciliter l'utilisation.

## Perspectives d'amélioration

- Gérer les quantités d'objets consommables.
- Ajouter la sauvegarde/chargement de l'inventaire.
- Optimiser la recherche d'objets pour les grands inventaires.

## Conclusion

Ce socle modulaire et robuste facilitera l'intégration avec les classes de mon collègue. Prochaines étapes : revue de code, tests unitaires, adaptation au gameplay.

*Suggestions d'amélioration bienvenues pour renforcer la flexibilité et la performance.*