

Rapport 1 - 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 première étape, je n'ai pas encore participé directement sur le code du projet. J'ai pour l'instant participé à tout ce qui se trouvait autour du « code », c'est-à-dire si l'on choisissait la librairie libGDX ou bien si l'on recrée tout en JAVA, ou encore comment allons-nous créer la map (avoir un mode de construction ou tout rédiger à la « main »). Malgré mon manque de participation dans le code en lui-même, je me suis tenu à jour sur ce qui était rédigé afin de pouvoir le modifier plus tard.

Objectifs futurs

- Gérer le principe de « layer », permettant d'ajouter différents objets sur une seule position de la map.
- Ajouter des 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.