



# Rapport Individuel 2eme itération

Achraf AL OUMAMI

Mai 2025

## 1 Introduction

Ce rapport présente les fonctionnalités sur lesquelles j'ai contribué lors de la deuxième itération du projet.

Dans le cadre du développement d'un jeu vidéo 2D de type RPG (Role Playing Game), je me suis chargé, au cours de cette phase, de l'implémentation des personnages non jouables (NPC), autrement dit les bots contrôlés par le système.

## 2 Travail personnel

Dans cette deuxième itération, j'ai développé la classe NPC, qui représente les personnages non jouables du jeu. Elle implémente l'interface GameObject pour permettre l'intégration dans le système de rendu et de mise à jour. J'ai défini les principales propriétés du NPC comme sa position, sa sprite, sa vitesse, ainsi qu'un rectangle de collision légèrement plus grand pour faciliter les interactions. La méthode render permet d'afficher le NPC à l'écran, tandis que transform gère son déplacement. La méthode update, encore à compléter, servira à ajouter des comportements ou des interactions futures.