



Rapport Individuel 3eme itération

Achraf AL OUMAMI

Mai 2025

1 Introduction

Ce document rend compte des aspects fonctionnels sur lesquels j'ai travaillé lors de la troisième phase du développement. Plus précisément, j'ai contribué à l'élaboration du système d'interaction entre le joueur et le NPC dans notre jeu

2 Travail personnel

Lors de cette dernière itération, nous avons décidé de rendre le NPC statique dans le jeu. Je me suis chargé de la gestion de l'interaction entre le NPC et le joueur. L'objectif était de détecter l'interaction entre les deux lorsqu'ils s'approchent (zone d'interaction). Pour le moment, lorsque le NPC détecte cette interaction, un message s'affiche. De plus, j'ai également continué à travailler sur le menu principal ,que je me suis chargé de faire lors de la premiere itération, du jeu, qui a été développé avec mon collègue Hocine