

## **Rapport 3 - Ilian KRAIFI**

### **Objectif du projet**

Ce projet a pour but de créer un jeu vidéo de type RPG (Role-Playing Game) en 2D avec vue du dessus. L'objectif est de permettre au joueur d'explorer un monde que l'on aura créé avec des obstacles, items, quêtes et d'interagir avec cet environnement (combat, récupérer des ressources, de combattre, de réaliser des quêtes, affronter un boss final).

### **Contribution personnelle**

Pour ce sprint, j'ai implémenté la gestion des collisions avec les obstacles et décorations en fonction de la couche d'indice maximale d'une tile. Puis j'ai implémenté le contrôle d'ajout par couche afin de restreindre l'ajout à un seul élément par couche, garantissant ainsi une structure de données propres et évitant les conflits d'affichage. Ensuite, j'ai fait de même pour la suppression par couche Enfin j'ai refactorisé le code en centralisation des chemins d'accès dans un fichier unique afin d'améliorer la lisibilité et la cohérence du projet.

### **Objectifs futurs**

- Les combats en tout par tour contre les monstres
- Création de nouveaux mondes et scénario du jeu
- Gestion du niveau de vie pour le joueur
- Les tests ou la documentation utilisateur