

Rapport 1 – alagrang4

Nous avons réalisé des réunions au cours desquelles nous avons établi une première architecture ainsi que les principales classes, fonctions et attributs qui vont être essentiels à la création de notre jeu. Pour ce faire, nous avons dessiné un diagramme UML. Par la suite, j'ai commencé l'implantation de ces classes. J'ai codé les classes «XP» et «Position» qui me semblent assez complètes et qui pourront être complétées ensuite si nécessaire. J'ai bien avancé la classe «Personnage» qui devra être enrichie avec des attributs de type «Inventaire» et «Comportement». Ainsi, je suis en train de créer la classe «Inventaire», dans laquelle j'ai déjà implanté le constructeur et les attributs. De plus, la classe «Comportement» est une des prochaines étapes dans la réalisation de notre projet. Pour finir, j'ai réalisé une première définition de la classe «Objet» qui demandera plus de discussion au niveau du groupe de travail.