## Page titre

## Présentation générale

Le projet réalisé sera un jeu de rôle (RPG) en 3D. L’objectif recherché en entamant le développement de ce dernier est de m’entraîner à utiliser les principes de polymorphisme et d’encapsulation des données dans un cadre de programmation des plus concrets possibles.

## Présentation détaillée

Le dit jeu de rôle aura un thème bien précis; le joueur incarnera un colon Français arrivant en Nouvelle-France, et devra échanger divers objets avec les membres des différentes tribus autochtones pour obtenir des nouveaux items, afin d’être mieux équipé pour affronter les prédateurs fauniques ainsi que les tribus locales hostiles; ceci sera nécessaire afin de gagner de l’expérience et enfin d’augmenter son niveau.

u encore régénérer ses points de vie (HP).

## Aspects techniques de la conception

### Cas d’usage

[…]

### Diagramme de classe UML

[…]

### Conception des interfaces usagers

[…]