

Depuis ma dernière itération, je me suis occupé de la création de différents bâtiments. J'ai investi du temps et des efforts dans la conception et la construction de structures variées, adaptées à des besoins et objectifs spécifiques. Ces bâtiments peuvent inclure des habitations, des installations de production, ou tout autre type d'infrastructure nécessaire à ce projet.

Une fois les bâtiments créés, j'ai consacré du temps à la gestion efficace ressources, d'énergie et d'autres ressources nécessaires à son fonctionnement optimal. J'ai développé des systèmes et des processus pour assurer que chaque ressource soient présentent de façon suffisante à sa production pour pouvoir le construire.

Par exemple, si j'ai une centrale, je m'assure d'avoir suffisamment d'eau, de travailleur et de bonheur pour maintenir une production régulière.

En plus de la création de bâtiments et de la gestion des ressources, j'ai également mis en place un système automatisé qui me permet de générer des revenus réguliers. J'ai développé un mécanisme qui me permet de gagner de l'argent toutes les 2 minutes, sans intervention manuelle constante.

Au final, lors de ce projet, mon rôle a été de créer les bâtiments constructibles dans le jeu ainsi que de la gestion des ressources produites et consommées par ces bâtiments. Mon travail à permis de donner à ce jeu un aspect stratégique dans le sens où le joueur doit penser à ses ressources disponibles avant de choisir quel bâtiment poser. de plus comme le nombre de bâtiments maximal est limité, le choix des bâtiments aura un impact sur le score final du joueur à la fin de la partie.