

Depuis le dernier compte-rendu, j'ai poursuivi mes efforts dans le développement du projet de construction de ville en Java. J'ai concentré mes travaux sur deux aspects essentiels : la gestion des ressources et l'amélioration du système de bâtiments.

Pour commencer, j'ai mis en place un système de gestion des ressources plus avancé. J'ai créé une classe "Porte-monnaie" qui permet de suivre l'argent dont dispose le joueur. Ce porte-monnaie conserve le montant d'argent actuel et fournit des méthodes pour ajouter ou retirer des fonds. Cela permettra au joueur de gérer son budget tout au long du jeu.

J'ai également développé une fonctionnalité appelée "Carte finances". Cette carte permet de gérer les ressources du joueur en associant chaque type de ressource à une valeur. Ainsi, à la fin de chaque mois dans le jeu, la carte finances calcule automatiquement les gains ou les pertes du joueur en fonction de ses ressources. Cela offre une approche plus réaliste de la gestion financière dans la construction de la ville.

En ce qui concerne les bâtiments, j'ai introduit un nouveau sous-type appelé "BatRessources". Ces bâtiments spécifiques sont conçus pour rapporter ou coûter des ressources au fil du temps. Par exemple, un bâtiment de production peut générer des ressources supplémentaires, tandis qu'un bâtiment de consommation peut nécessiter certaines ressources pour fonctionner. Cela ajoute une dimension stratégique à la construction de la ville, obligeant le joueur à prendre en compte les besoins en ressources et les bénéfices potentiels lors de la planification de sa ville.

Enfin, j'ai commencé à travailler sur la création d'une chronologie dans le jeu. J'ai ajouté une fonctionnalité de gestion de la date, ce qui permet aux joueurs de suivre l'évolution temporelle de leur ville. Cela permettra également d'introduire des événements spéciaux ou des défis liés au passage du temps.

Pour assurer une expérience fluide et une sauvegarde des progrès, j'ai commencé à mettre en place un mécanisme de sauvegarde du jeu sur un fichier .JSON. Cela permettra aux joueurs de sauvegarder et de charger leur partie à tout moment, tout en conservant les données essentielles telles que l'état des bâtiments, les ressources disponibles et la date actuelle.