

J'ai d'abord visionné de nombreux tutoriels pour apprendre à utiliser la bibliothèque LibGDX utilisée pour la structure de notre application. Nous avons aussi tous ensemble discuté de la structure de notre jeu, plus précisément, que contiendrait la classe bâtiment, la gestion des ressources, etc..

Puis j'ai travaillé sur la mise en place d'un menu avec plusieurs de mes coéquipiers. Cependant, nous avons eu du mal réussi à faire fonctionner les transitions entre menu et écran de jeu. J'ai pour ma part essayé de créer une base d'écran commune au menu et à l'écran de jeu mais il y avait un problème dans la mise à jour continu de l'écran.

Plus récemment, je travaille sur la notion de temps dans le jeu et de cycle Jour/Nuit permettant de modifier le ciel.