

[#n7](#)[#tob](#)[#cs](#)[#project](#)

## Nohé Hinniger-Foray

Pour cette troisième itération j'ai effectué:

- Finalisation du shop: Lecture des objets depuis le json, système de construction / recherche (les objets se débloquent progressivement en fonction des statistiques), objets permanents (les purchasables de type uniques restent entre chaque partie / run). Le shop est au final la classe la plus complexe de l'application, ce que nous n'avions pas spécialement anticipé.
- Refactorisation de certains composants visuels, afin de permettre une réutilisation plus simple des composants visuels à différents endroits, j'ai par exemple refactorisé le composant progress bar.
- Fallbacks: selon le setup du projet, les chemins vers les fichiers diffèrent, ce qui causait souvent des problèmes. J'ai résolu cela en mettant en place un système de fallback (on teste un chemin puis si cela échoue on en teste un autre avant de lever l'erreur).
- Amélioration de l'intégration du shop dans les visuels. J'ai par exemple créé l'inventaire, qui liste tout ce qui a été acheté par le joueur. J'ai aussi ajouté l'affichage de la construction en cours, ce qui donne beaucoup plus de feedback au joueur. J'ai aussi aidé à la résolution de différents bugs et problèmes avec Aymane et Jérémie.