

Compte-rendu Projet 2I013-4

CASTELLON Clément

PEREIRA GAMA Gustavo

Sprint review :

- n°0 : Processing c'est plus user friendly que java 3D mais c'est chiant, le rendu graphique est pas terrible et demande beaucoup de travail.
On a regardé les différentes options proposées(unity, unreal engine...), finalement on a choisi unity car il semblait moins couteux pour le pc et c'est celui sur lequel on a eu une meilleure prise en main.
- n°1 : Création du monde avec un personnage joueur en 3D avec un océan. Les temps n'ont pas été respectés par rapport à ce qui était prévu car on a simplement retiré quelques options(on a par exemple choisi de mettre en place un terrain plat au lieu d'un monde circulaire) ...

Sprint retrospective : Organisation un peu chaotique au départ, mais une fois les tâches bien définies pour chaque membre du groupe ça allait mieux.

Rôles pour le projet :

Clément – Partie 1 : la *modélisation et simulation d'un environnement dynamique*

Gustavo – Partie 2 : la *modélisation et simulation d'un ensemble d'individus appartenant à plusieurs espèces*.