# Python :

* Apprendre à utiliser la bibliothèque Ursina grâce au [site](https://www.ursinaengine.org/)
* Premier test : création d’une plateforme et d’un joueur à la première personne
* Premier test concluant donc on passe aux choses sérieuses
* Création d’une zone vide avec notre personnage qui peut voler
* Utilisation de github pour mettre en commun de façon sécurisé le projet
* Implémentation des premier astres (grosse boule blanche)
* Définition des astres avec la classe Entity de Ursina
* Premier test avec les coordonnées réelles des astres (mort de Python)
* On doit obligatoirement créer des échelles
* Création d’un doc Excel on y retrouve toutes les infos sur les astres (Léa)
* Communication entre Excel et Python (Léa)
* Création d’une classe permettant de déclarer les astres (Léa)
* Application d’une échelle pour les distances et planètes
* Test sur les shaders et l’éclairage (pas concluant)
* Réflexion sur comment ajouter la graviter (formule de con)
* Finalement on passe par la gravitation universelle
* Première implémentation dans le programme d’abord en 2D (marche pas)
* On fait tous les calculs en dimensions réelles avant de convertir avec nos échelles
* Debug + entre 3 et 4 h la gravité marche enfin sur le plan x/z
* Implémentation sur y
* On ajoute les derniers astres