

Compte rendu de l'avancement individuel : première itération

J'ai passé mon temps au début à comprendre le fonctionnement de libgdx, en regardant des tutoriels et en lisant sa documentation.

Ensuite nous avons commencé ensemble par définir les premières classes à utiliser pour le début du projet, ainsi je me suis intéressée aux classes liées à la salle du jeu. J'ai créé la branche *Personnage* où chacun s'est réparti une ou deux classes à développer. J'ai créé la classe *Decoration* qui définit grâce à trois attributs une décoration dans une salle, ainsi nous pourrions avoir toutes les positions "off-limit" où nous devons gérer les collisions, les attributs étant la largeur et la hauteur de la décoration, ainsi que l'un des sommets de la décoration en supposant que les décorations seront représentés comme des rectangles.

Ensuite, j'ai modifié l'interface *Salle* afin d'intégrer la liste de décorations relatives à la salle comme attribut, et j'ai créé la classe *SalleTest* où nous pourrions faire une première implantation de l'interface. Dans cette classe, j'ai défini aussi une méthode qui permet de dire, à partir d'une position, si cette dernière est valide ou pas, afin d'éviter la génération aléatoire, prévu dans les prochaines phases du projet, de la position initiale du joueur principal dans une position déjà occupée par une décoration.

EL OMARI Marwa, Groupe AB2