

## **Rapport Première Itération**

Durant cette première itération, nous avons réalisé les tâches suivantes :

- Prise en main par tous les membres de l'équipe de la bibliothèque LibGDX, qui permet la création d'interface graphique pour le développement de jeux vidéo.
- Architecture globale du modèle du jeu.
- Architecture détaillée de la partie étage du jeu.
- Raffinage et implantation en java de l'algorithme de génération procédurale
- Affichage d'une fenêtre de taille fixée avec deux objets affichés en 2D : un arbre et un personnage. Le personnage peut se déplacer dans cette fenêtre dans toutes les directions à l'aide des touches Z, Q, S, D du clavier et la collision est prise en compte (i.e. le personnage ne peut traverser l'arbre).