

NOM, Prénom : JOMA'A Ainji

Groupe : AB02

Itération 1 du projet long :

Pour cette itération je me suis occupée du déplacement du personnage et de l'affichage graphique.

Après avoir suivi de nombreux tutoriels pour apprendre à utiliser la librairie « libgdx », j'ai entièrement codé les classes « Jeu » et « JeuEcran » dans lesquelles j'ai implémenté le déplacement du personnage en plus de la gestion des collisions avec les différents objets.

En d'autres termes, en lançant ces deux classes, j'obtiens un affichage graphique avec un personnage qui peut se déplacer grâce aux touches du clavier. De plus, j'ai réussi à gérer les collisions. En mettant un obstacle sur l'écran, un arbre par exemple, quand le personnage arrive au niveau de l'arbre il ne peut plus avancer.

En plus de cela, j'ai participé à toutes les réunions dans lesquelles nous avons discuté de l'architecture du programme (diagramme UML...).