

Quentin POINTEAU

1A SN

Groupe AB2

Rapport individuel Projet Long

Itération 1

Pour cette première itération, j'ai commencé à élaborer un algorithme de génération procédurale afin de générer un étage pour notre donjon.

Je suis donc parti de zéro et j'ai écrit quelques classes dont :

- Salle
- SalleMonstre
- Liaison
- Porte
- EtatsPorte
- Carte
- Emplacement
- Etage
- Roguelike

me menant à une première version incomplète de l'algorithme.

Ensuite, ayant discuté avec mes camarades, nous avons décidé de modifier la structure de l'algorithme. Certaines classes ont été gardées et améliorées, d'autres ont été créées et d'autres supprimées par mes camarades.

En outre, après ces modifications j'ai corrigé la syntaxe du nouveau code de l'algorithme ainsi que ses incohérences pour arriver à une version certes toujours incomplète, mais qui est plus simple à mettre en œuvre. Cette simplification a quelque peu réduit les fonctionnalités que j'avais envisagées au départ du projet mais elle permettra sûrement d'atteindre plus facilement nos objectifs.