

Rapport1-tbd3575

Durant la phase d'itération 1, j'ai aidé durant les réunions afin de déterminer les features prioritaires ainsi que l'affectation des tâches. Par la suite, j'ai fait des recherches concernant l'architecture du GameEngine (partie du projet sur laquelle j'ai décidé de travailler) et j'ai commencé à me familiariser avec l'architecture de la base de code que Paul avait fait.

Globalement, j'ai essayé de me familiariser avec le projet ainsi que les différents aspects d'un éditeur de jeux vidéos puisque ce domaine ne m'était pas familier du tout.

Je n'ai malheureusement pas eu le temps de développer des features puisque je me suis concentré sur les autres projets et sur les derniers TPs de TOB que je n'avais pas terminé.