

Rapport2-tbd3575

Durant cette seconde itération, nous avons réalisé des journées en co-working tous ensemble, ce qui m'a permis d'avancer plus rapidement. J'ai principalement, réalisé CharacterView, une classe du GameEngine permettant d'afficher la tuile d'un personnage aux coordonnées (x,y) de la map. J'ai mis du temps à bien la réaliser, pour finalement me rendre compte qu'elle pouvait être largement raccourcie, ce que j'ai fait par la suite.

Actuellement, je développe les settings du GameEditor, puisque nous ne souhaitons plus avoir toutes les fenêtres qui s'ouvrent pour les paramètres mais bien chaque paramètre s'affichant de manière adaptée dans la fenêtre principale. Je suis toujours en train de développer cela.