**Rapport mi-mandat :**

Depuis le début du projet, nous avons eu beaucoup d’apprentissage à faire, c’est pour cela que notre jeu a pris beaucoup de temps pour commencer à devenir complet. Cependant, ce sprint nous nous sommes concentrés sur les parties plus intégral à avoir un produit final fonctionnel. Nous avons complété dans ce sprint la majorité tous le menu principal et ses sous menus ainsi que level select. Dans le level select, nous avons ajouté un effet de fausse gravité qui permet au joueur de marcher sur une sphère comme dans un niveau de Mario Galaxy pour changer de niveau. Dans les mécaniques de jeu nous avons modifier les mouvements et la physique du joueur et nous avons ajouté des ennemis avec un comportement dynamique.

Rendu à ce stade du projet, beaucoup de nos visions précédentes s’avère plus irréaliste que prévu. Nous allons certainement devoir couper un peu sur les mécaniques de jeu et la quantité d’outil et de mécanisme a la disposition du joueur. Aussi, notre idée de libraire générique, maintenant qu’on a une meilleure idée de comment le 3D et les shaders fonctionne, risque d’être trop complexe a complété à temps. C’est pour cela que nous allons peut-être changer d’idée de librairie générique prochainement. Aussi, nous avons réaliser que le Singleton n’était pas un patron de conception permis dans les trois patrons de conceptions obligatoire et nous devions donc trouver un nouveau patron de conception qui prendrai sa place dans notre planification. Ce que nous planifions maintenant d’utiliser comme patron de conception à la place du Singleton est la Façade. Nous voulons faire une façade qui contient des fonction utilitaires pour gérer l’inventaire du joueur qui permettra une utilisation des outils et des items plus simple à la surface.