

## Rapport Individuel : Théodore NAKACHE

### Programmation des surfaces.

Valentin a créé la structure nécessaire aux classes. A partir de cette structure j'ai finalisé la création des surfaces.

J'ai lié entre elles les classes balles et surfaces afin de facilement pouvoir ajouter une balle ou une nouvelle surface sans modifier l'architecture du système.

### Mise en place d'un Main

Comme la bibliothèque Slick n'a pas été directement fonctionnelle (nécessité de se former a son utilisation), j'ai programmé un fichier main qui permet de créer un terrain, de l'afficher et de jouer dessus.

Cela permet d'être d'avantage dans une optique de méthode agile puisque ce fichier main permet d'avoir un aperçu de notre travail et de se rendre compte des fonctionnalités disponibles.

A partir du feedback obtenu grâce au Main, j'ai pu entamer une phase de débogage du projet.

### Phase de débogage.

J'ai adapté mon code précédent afin de modifier la physique des balles et la structure de certaines classes du Terrain et de la Balle. J'ai ensuite avec Théo utilisé ce fichier pour en créer un nouveau qui utilise désormais l'arbitre pour lancer une partie et intégrer l'enregistrement de terrains dans le dossier save.