

Rapport Individuel : Théodore NAKACHE

Programmation des surfaces.

J'ai complété les surfaces par deux nouvelles formes de surface : tapis roulant et obstacle

Apprentissage de Slick

Afin de pouvoir comprendre certaines parties du code et mieux pouvoir utiliser l'ensemble du projet, je me suis formé à SLICK.

Création d'un inventaire

J'ai créé un inventaire pour les joueurs afin de stocker des balles et des terrains. Je me suis donc formé à OIS grâce à des tutoriels et avec l'aide de Valentin qui avait déjà appris son utilisation. Et j'ai mis en place une première version des inventaires. J'ai ensuite créé la classe inventaire afin de séparer l'inventaire du joueur. Enfin j'ai étoffé l'inventaire avec des parcours pour qu'un joueur puisse à la fois acquérir des balles et des parcours.

Création de plusieurs main de sauvegarde

Afin de faciliter la création de fichiers de sauvegardes, j'ai utilisé le MainEditeur pour créer d'autres main afin d'enregistrer des terrains, des parcours et des inventaires en passant par le terminal sans avoir à tout réécrire à la main.