

## Rapport individuel itération 1 Wu Christophe

Pour cette première itération je me suis intéressé au mécanisme qui gère la boucle d'un jeu en java qui va actualiser l'image à l'écran pour obtenir un taux de 60 images par seconde. J'ai ainsi réalisé la classe Jeu qui crée la fenêtre du jeu et qui gère la boucle citée précédemment cette classe sera par la suite complétée par mes camarades en fonction des fonction. De plus, j'ai réalisé le KeyListener et les textures du personnage principal.