

Rapport Nathan Nicobaharaye

Durant cette itération, j'ai codé la classe Joueur qui a pour but de gérer les déplacements de notre personnage, j'ai aussi géré en fonction du déplacement l'affichage de notre personnage sur l'écran. J'ai dû donc comprendre comment fonctionner la boucle infinie principale qui nous permet de lancer le jeu pour construire de manière précise les méthodes de la classe Joueur qui vont permettre une bonne mise à jour de tous les paramètres de notre personnage.