

SPRINT GOAL

Finalisation de la simulation

Sprint Review

Avec la mises en place de l'UI précédemment, nous avons pu implémenter de multiples boutons pouvant par exemple faire apparaître une nouvelle espèces, détruire toutes les entités ou en remplir la planète ou débiter un feu. Ajout du raccourcis "ctrl" pour toggle le panneau des stats car c'était trop redondant de le faire apparaître puis disparaître afin de mieux voir la simulation. Cela nous a en plus amené plus tard par changer le positionnement du bouton qui permet d'afficher les stats car il cachait les agents sur les quels la camera fu centré.

Une différence de comportement à été mise en place en fonction de si les agents étaient des adultes ou non, et implémentation d'un système de variations génétiques. de nombreux bugs rencontré lors de cette implémentation mais furent corrigé, cela a pris plus de temps que prévu.

On a légèrement réorganisé le code et retiré plusieurs fonctions inutiles afin que cela soit plus clair.

Les règles de la "Wave Function Collapse" ont été entièrement changés afin d'avoir une plus grande diversité des types de cases afin de diversifier aussi les entités qui apparaissent. et il y a un petit changement de l'apparence de la planète en fonction de la température qui donne une apparence enneigé s'il fait froid. Ajout de musique et de son d'ambiance spatial à proximité de la planète.

Mise en place d'un Raycasting qui permet de selectionner un agent.

La température et le niveau de l'eau ont été complètement changé afin d'avoir une version plus stable de ceux-ci, qui change au cours du temps de manière naturelle et qui dépend encore du nombre de plantes et d'agents. Implémentation de feu et de la propagation du feu et son apparition en fonction de la température. Cela a mis en lumière de nombreux problèmes et nous a permis de corriger des bugs que l'on ne comprenait pas jusqu'alors.

Mise en place, à l'aide du raycasting, d'une manière de centrer la caméra sur un agent en lui cliquant afin d'avoir l'affichage de ses informations dans le panneau de stats. Ceci fut très pratique afin de déboguer et de mieux comprendre le comportement de certains agents spécifiquement c'est une bonne addition pratique.

Sprint Retrospective

Mis à part un léger manque d'organisation pour mettre en commun nos différentes versions du projet, il n'y a eu aucun problème pour travailler en binôme.

Product Increment

Numéro du dernier commit correspondant à la version finale du sprint
5d6b71f6262c423bc6f64edbedcbfb4b60a69d10

Sprint Backlog

n°	Tâches	Séance 1	Séance 2	Séance 3	Etats
1	Trouver un sujet	-	-	-	Terminé
2	Trouver un moteur graphique	-	-	-	Terminé
3	Génération procédurale d'une planète	-	-	-	Terminé
4	Mettre en place un système de coordonnées afin de placer les agents/objets	-	-	-	Terminé
5	Déterminer les entités à placer sur la planète et les conditions de leur placement (exemple : arbres, végétation; buissons, pierres, eau, ...)	-	-	-	Terminé
6	Evolution de la planète et génération d'entités en fonction des ressources	3h	3	0	Terminé
7	Mettre en place le système de météorites pouvant apporter des ressources	-	-	-	Abandonné
8	Mettre en place une UI et un joueur pouvant se déplacer et contrôler le monde (exemple : faire tomber des météorites, faire apparaître des agents, ...)	2h	1	0	Terminé
9	Mettre en place des agents dont les caractéristiques diffèrent (régime alimentaire, conditions de survie, vitesse etc...)	1h	1	0	Terminé
10	Evolution des agents	5h	3	0	Terminé
11	Statistiques	1h45	1h45	0	Terminé
12	Ajouts bonus (exemple : caméra centré sur agents, amélioration de la génération de la planète, optimisation des performances (compute shaders),)	-	-	-	Terminé