# Rust Project :

Idée générale :

Générateur de terrain 2D tiles, avec possible interaction en utilisant des sorts.

## Fonctionnement :

### -Terrain génération :

L’écran est séparé en tiles qui sont d’un type de matériau avec des propriétés et apparences différentes, usage de génération procédurale pour décider du type de chaque tile, usage de contraintes pour créer un environnement cohérent. Pour le moment éléments sont terre, pierre , air.

### -Sorts :

Les sorts sont une façon pour l’utilisateur d’interagir avec le terrain ils ont un des effets visuels et influencent les tiles.

### -UI :

Espace de jeu est de taille 200x300 tiles, d’apparence définie par leur type. Boutons pour reset la génération pour changer de sort.

## Implémentation :

### -Terrain génération :

Une structure pour les tiles qui, selon une class enum, représentent un élément de terrain différent. Elle inclut aussi les propriétés de chaque type de terrain. Fonction transform qui change la valeur d’une tile.

L’aire de jeu serait un double tableau qui contient des tiles.

Un générateur, une fonction qui associe à chaque tile une valeur, en utilisant différents types de bruits.

### -Sorts :

### -UI :

Pistes possibles : bevy, différents bruits pour générer le terrain,