

## Rapport2 – CraftSurvive – AlicePigneux

Comme précédemment dit dans le rapport-1, nous nous sommes séparés en deux groupes : Personnage et Environnement afin de faciliter la communication et donc le travail. Je participe à l'élaboration de l'Environnement. Nous avons dû chercher à optimiser la mise en place de l'environnement avec la gestion des tableaux de décors (Joceran et moi) et la sauvegarde de ces derniers (gérée par Alexandre).

Cependant avec Joceran, nous avons réalisé que pour gérer les collisions c'est-à-dire les contacts entre les décors et le personnage, il serait plus facile d'avoir en plus du tableau de décors dans lequel évolue le personnage un tableau d'entiers renseignant l'occupation de chaque case (vide(0) ou décor(>0)) : nous avons donc décidé de diviser la « minimap » en deux tableaux : Decor (Inventaire d'EltDecor dans un tableau a une dimension associé à un entier) que j'ai implanté et TableauCollision ( tableau d'entiers ( renvoyé par Decor lors d'ajoute d'Elt Decor dans le tableau a une dimension) de la taille du tableau de la Minimap ) qu'il a implanté.

Enfin nous avons implanté avec Joceran la mise en association de ces deux classes c'est-à-dire la Minimap qui gère la génération du tableau vu par l'utilisateur et dans lequel le personnage évolue. Lorsque l'on crée le tableau on crée à la fois le tableau à une dimension décor avec un typeElt et un tableau d'entier avec le numéro du typeElt et sa position dans le tableau (tout est géré de manière aléatoire).

Je me charge de plus du contrôleur Menu et du Manuel Utilisateur que nous avons commencé avec Alexandre.