

Compte rendu - Sprint 2

Pour cette semaine, nous avons implémenté le nitro qui s'active dès lors que l'on récupère du nitro indépendamment des virages à venir. Nous améliorons notre code afin qu'il anticipe les virages lors du prochain sprint.

Nous avons également implémenté les attachments afin que le kart puisse l'utiliser. Notre kart l'utilise lorsque l'on est dans une ligne droite sans prendre en compte la position des karts concurrents.

Notre kart se dirige également vers les items s'ils sont disponibles. Cependant il y a un énorme problème de stabilité du kart. En effet celui-ci va en direction des items indépendamment si l'item est proche de la bord de la route ou non. Résultat, le kart peut sortir du circuit et doit être secouru par l'oiseau bleu. Aussi notre kart est plus lent que la semaine précédente ce qui est paradoxal à notre objectif de prendre les items afin de gagner en vitesse.

Concernant l'esquive des peaux de bananes, notre code anticipe ces bananes 15 mètres en avance. Si la peau de banane est à gauche, notre kart se dirige à droite et si la peau de banane est à droite, notre kart se dirige à gauche.