

On pense avoir trouvé les observations

On a aussi trouvé comment influencer le temps de la course

Tâche pour semaine prochaine pour le Trello :

Tester le jeu pour connaître les items car par exemple l'item "gâteau" peut sembler être un item sympathique alors que c'est en réalité une bombe ! Et faire une mini documentation

Ou alors chercher si les items sont disponibles dans les différents programmes du projet

Car on a pu faire quelques tests intéressants, donc il faudrait creuser et l'ajouter comme c'était pas dans nos tâches initiales de la semaine

Stratégies possibles :

- Nitro / Drift
- Rester au milieu du chemin et éviter les items (on peut scinder la route en divers "couloirs" et rester sur un couloir sans item par exemple ou alors éviter les items dangereux en les repérant un à un)
- Focus sur les autres joueurs devant soi pour avoir les "boosts" de vitesse

Semaine prochaine, travailler sur un agent qui reste au milieu quitte à ce qu'il se prend les items même ceux qui nous ralentissent

Tâches :

Demander au prof si on peut allonger les step (durée de la course) et surtout savoir si à l'évaluation celle-ci sera allongée