

# Rapport individuel itération 1

GALET Matteo

Durant cette itération, j'ai principalement collaboré avec Saad sur la génération du monde. Nous avons opté pour l'utilisation d'un bruit de Perlin afin de générer le terrain de façon pseudo-aléatoire. Nous avons donc développé une classe dédiée.

Nous avons ensuite ajouté différents éléments : points d'eau, sable autour et sous l'eau, ainsi que des montagnes. Enfin, nous avons mis en place différents biomes : désert, montagnes, jungle, neige, plaines, savane. Pour l'instant, ces biomes ne peuvent pas coexister dans un même monde, mais leur intégration progressive est en cours.