

Rapport individuel itération 3

GALET Matteo

Durant cette itération, j'ai poursuivi l'amélioration de la génération du monde et l'intégration des biomes.

J'ai d'abord retravaillé le soleil : son mouvement a été ajusté pour mieux épouser le cycle jour/nuit, et sa couleur a été modifiée afin d'obtenir un rendu plus réaliste et lumineux, renforçant ainsi l'effet de lumière naturelle dans le monde.

L'élément majeur de cette itération a cependant été la création du biome en fonction des attributs du monde, tels que la température, l'humidité et le relief. Ce changement permet à l'utilisateur de choisir ces attributs dans les paramètres, afin d'influencer le type de biome généré (neige, désert, jungle, oasis, etc.).

Cette étape marque une avancée significative dans la diversité et la cohérence visuelle de l'environnement.