

Rapport Individuel – Iteration 1

ARMAGHAN Théo

Durant cette première itération, j'ai travaillé avec Florian sur les fondations techniques du projet. Nous avons commencé par créer une fenêtre fonctionnelle ainsi qu'une première génération de voxels, afin de poser les bases sur lesquelles l'équipe pourrait construire.

Nous avons fait le choix d'adopter une architecture MVC, dans le but de mieux structurer notre code et d'en faciliter l'évolution. Ensemble, nous avons conçu les classes nécessaires à la gestion des entités du jeu ainsi qu'à leur affichage à l'écran.

J'ai participé activement à la mise en place du moteur physique, en particulier pour la gestion d'entités.

Les entités du jeu sont organisées autour d'une classe abstraite commune. Pour l'instant, seule une entité "Player" a été implémentée ; elle représente le joueur unique, mais sa logique reste incomplète (le joueur peut encore traverser les blocs sans contrainte).

Enfin, j'ai contribué à la génération d'un terrain par défaut : une île volante avec quelques arbres, utilisée lorsque l'utilisateur ne choisit pas d'option spécifique au démarrage.