

# **Rapport Individuel – Iteration 2**

## **ARMAGHAN Théo**

Durant cette seconde itération, j'ai continué à travailler avec Florian sur l'évolution du moteur physique et l'ajout de nouvelles entités.

Nous avons d'abord appliqué la physique aux entités, ce qui leur permet maintenant d'être affectées par la gravité et d'interagir correctement avec les blocs (collisions, chutes...).

Nous avons ensuite implémenté une première entité animale. Elle se déplace de manière aléatoire dans le monde. Cela nous a permis de tester le moteur d'entités avec un comportement autonome simple.

Enfin, nous avons ajouté un arbre basique qui pousse automatiquement en fonction du temps passé depuis sa création. Cela constitue une première approche de la gestion du temps et de l'évolution des entités dans le monde.