

Rapport individuel itération 2

GALET Matteo

Durant cette itération, j'ai approfondi la génération du monde en ajoutant de nouveaux éléments visuels et dynamiques. J'ai d'abord implémenté la création d'un soleil ainsi que la génération aléatoire de nuages dans le ciel, afin d'enrichir l'aspect visuel de l'environnement.

J'ai ensuite mis en place un cycle jour/nuit : pour cela, j'ai développé un système basé sur un timer, associé à une palette de couleurs de ciel évolutive et au déplacement circulaire du soleil autour de la map. À intervalles réguliers, le soleil change ainsi de position et le ciel adopte progressivement une nouvelle teinte, simulant le passage du temps.

Enfin, j'ai poursuivi mes travaux sur le choix et l'intégration des biomes. Cette partie étant encore non aboutie, elle reste un objectif prioritaire pour le prochain sprint.