

# Rapport individuel Itération 1

Guessous Saad

Au cours de cette itération, j'ai principalement collaboré avec Matteo sur la génération du monde. Nous avons choisi d'utiliser un bruit de Perlin pour générer le terrain de manière pseudo-aléatoire, ce qui nous a conduits à développer une classe dédiée à cette fonctionnalité. Pour l'instant on a pu intégrer la génération de montagnes et de cuves d'eau dans le monde .

Dans les prochaines étapes, nous prévoyons d'ajuster les différents paramètres de génération afin d'optimiser le rendu du terrain et de le rendre plus réaliste. Et surtout de pouvoir faire coexister certains biomes entre eux dans un même monde .

# Itération 2

Guessous Saad

Lors de la deuxième itération, j'ai exploré une méthode permettant de gérer les paramètres du monde et de les lier au bruit de Perlin, dans le but de générer des mondes variés dotés de biomes distincts. Pour y parvenir, j'ai conçu plusieurs types de générateurs de terrain, chacun reposant sur des paramètres spécifiques qui influencent la génération du monde au démarrage de l'application. Mon objectif principal pour le prochain sprint sera d'affiner davantage ces méthodes afin de créer des mondes encore plus réalistes. Je souhaite également intégrer une interface permettant à l'utilisateur de modifier certains paramètres, afin qu'il puisse influencer directement la génération du monde.

# Itération 3

Guessous Saad

Durant cette dernière itération, j'ai travaillé sur l'intégration du bruit de Perlin en le liant directement aux paramètres définis par l'utilisateur. L'objectif était de permettre une génération de monde plus personnalisée et cohérente, où les valeurs saisies influencent réellement la topologie du terrain. En parallèle, j'ai collaboré avec Mattéo à l'implémentation des biomes, en nous basant sur ces mêmes paramètres, notamment la température, l'humidité et la complexité du relief. Cette collaboration a permis d'associer efficacement les données générées par le bruit de Perlin aux logiques de répartition des biomes, afin d'obtenir un environnement à la fois varié, réaliste et réactif aux choix de l'utilisateur.