

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 .