

Rapport individuel itération 1

HESS Florian

J'ai principalement travaillé en collaboration avec Théo sur les étapes clés du développement. J'ai d'abord codé un socle technique robuste pour afficher une fenêtre et générer les premiers voxels, offrant une base stable à l'équipe. Nous avons ensuite opté pour une architecture MVC afin de mieux organiser le code et faciliter sa maintenance.

Avec Théo, nous avons conçu les classes de gestion des entités et de leur rendu. J'ai également développé le moteur physique, avec son aide pour quelques ajustements. Cette partie est presque finalisée, les collisions et la gravité étant déjà prises en charge.

La gestion des entités repose sur une classe abstraite. Il reste à créer les entités concrètes et à définir leurs comportements. Pour l'instant, seule la classe **Player** existe. Elle représente l'unique joueur, mais sa logique n'est pas encore terminée : il peut encore voler librement à travers les voxels.

Enfin, nous avons implémenté une génération minimale du terrain par défaut : une île volante avec quelques arbres, utilisée si aucune option n'est sélectionnée au lancement.