

Rapport individuel itération 3

HESS Florian

Au cours de cette troisième itération, mes efforts se sont principalement concentrés sur l'amélioration de la gestion de l'expérience utilisateur. J'ai notamment travaillé en étroite collaboration avec Ilias pour la conception et l'implémentation des différents menus du jeu, permettant une navigation intuitive pour l'utilisateur.

Une part importante de mon travail a également consisté à mettre en place la logique des divers états de jeu. Cela inclut la gestion de l'écran de sélection du monde, des phases de chargement, de l'interface des paramètres ainsi que de l'état actif en jeu, assurant des transitions fluides entre ces différentes phases.

Parallèlement, j'ai poursuivi le développement des éléments de l'environnement, en me focalisant sur l'apparition et la disparition dynamique des structures. Pour l'instant, seul **BasicTree** est implémenté. Un système a été mis en place pour que ces arbres puissent apparaître progressivement, notamment à proximité d'un arbre mort, simulant ainsi une expansion naturelle et la formation de zones forestières au fil du temps.

Enfin, dans le but d'enrichir l'immersion et l'attrait visuel de la simulation, j'ai implémenté une première version de l'occlusion ambiante. Cette technique améliore significativement le rendu graphique en ajoutant des ombres de contact subtiles, ce qui confère plus de profondeur et de réalisme à la scène.