

Rapport individuel itération 2

HESS Florian

Au cours de ce deuxième sprint, j'ai poursuivi ma collaboration avec Théo. Nous avons également bénéficié de l'aide de Mina pour l'implémentation des entités animales.

Notre première tâche a consisté à finaliser l'intégration de l'entité joueur (**Player**). L'utilisateur peut désormais contrôler ce personnage, lequel est correctement affecté par les règles physiques implémentées, notamment la gravité et la gestion des collisions avec l'environnement.

Parallèlement, nous avons initié le développement de la faune avec la création d'une première entité animale (**Cow**). Cette implémentation initiale a servi de fondation pour la structuration et l'ajout futur d'autres animaux.

Nous avons également travaillé sur les structures, en particulier celle des plantes, via le développement d'un système de génération procédurale pour les arbres. Un premier type d'arbre basique peut ainsi être généré procéduralement, avec une taille et une largeur variables, introduisant une notion de "croissance" ou d'"évolution".

Cette capacité d'évolution procédurale ouvre des perspectives pour la gestion du temps au sein de la simulation. Nous envisageons d'établir des règles temporelles régissant le cycle de vie de la faune et de la flore (croissance, déplacement, etc.) afin d'accroître le réalisme de l'écosystème. L'approfondissement de cet aspect constitue un objectif prioritaire pour la prochaine itération.