

# Rapport individuel du Sprint 1

Au démarrage, j'ai mis en place l'outil de travail collaboratif Trello afin que l'on puisse tous suivre l'avancé et la répartition des tâches au cours du sprint.

Durant ce premier sprint, j'ai travaillé sur la modélisation java des éléments manipulés par l'environnement. J'ai implémenté les interfaces et classes `Espec`, `EspecFaune`, `EspecFlore` et `Biome`.

# Rapport individuel du Sprint 2

Lors de ce sprint, j'ai codé différents animaux qui feront partie des environnements personnalisés créés par l'utilisateur. Chaque animal a été conçu en respectant des comportements spécifiques (déplacement, rotation, alimentation).

J'ai notamment implémenté les entités suivantes :

- **Mouton** : animal de plaine avec comportement de broutage.
- **Renard** : prédateur agile au comportement nocturne.
- **Hibou** : oiseau nocturne, capable de voler en altitude.
- **Loup** : carnivore territorial, avec des comportements de meute à intégrer plus tard.
- **Lézard** : reptile adapté aux milieux chauds et secs.
- **Aigle** : grand oiseau de proie adapté aux montagnes.
- **Dromadaire** : espèce désertique endurante.
- **Scorpion** : petit arthropode du désert, au comportement discret.

Chaque classe utilise un système commun d'animation basé sur des états (déplacement, rotation, pause) et des vitesses adaptées à l'espèce. Les entités héritent d'une classe abstraite, garantissant la cohérence structurelle dans l'environnement voxel..