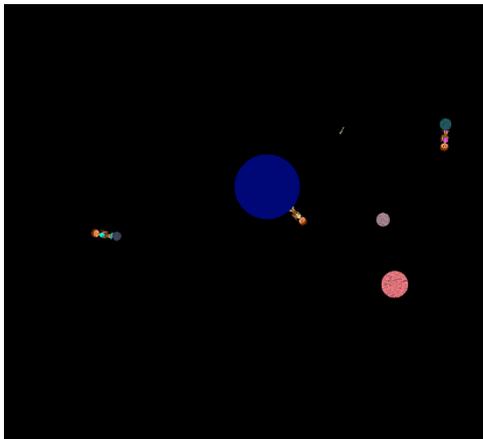


## Rapport individuel n°3 – Damien Guillotin

Pour cette itération, nous avons surtout travaillé sur le débogge. Nous avons aussi ajouté des fonctionnalités et une génération aléatoire de la carte. Il y a maintenant un écran de fin de partie qui propose de recommencer une partie.

Pour ma part, j'ai travaillé sur la génération aléatoire de la carte. La masse, la taille et la couleur des planètes sont désigné par une loi uniforme. Pour la position des planètes, j'ai réalisé un petit algorithme qui ajoute les planètes les unes après les autres et détermine leur position.



De plus, j'ai ajouté des attributs de classe, modifiable via les *settings*, pour choisir le nombre de joueur et de planète lors de la génération.

Au niveau visuel, j'ai réglé quelques problèmes d'affichage des couleurs et de tailles.

