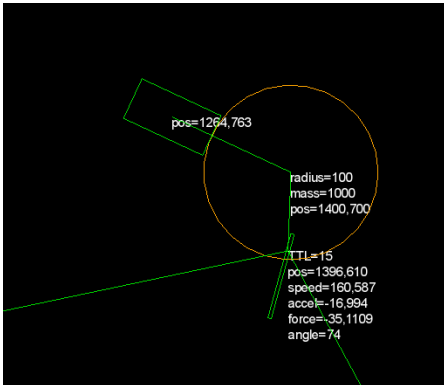


## Rapport individuel n°1 – Damien Guillotin



Le principe du jeu étant d'envoyer des flèches sur les ennemis pour les éliminer, une **interaction physique** entre la flèche et les éléments qui compose son environnement est nécessaire.

J'ai donc codé dans un premier temps **l'interaction entre la flèche et la planète** afin qu'elle ne puisse pas la traverser. Une fois planté, la flèche ne doit pas disparaître. Pour qu'elle ne disparaisse pas une fois plantée, le TTL qui indique sa durée de vie restante se stoppe pour qu'il n'arrive pas à zéro.

Après cela, j'ai implémenté **la réaction du joueur** lorsque la flèche arrive sur lui. A cet instant, le joueur est retiré de la liste des joueurs de la partie. La flèche quant à elle ne subit aucun changement et continue son chemin.

Enfin, pour que le programme ressemble vraiment à un jeu, il fallait **dissocier les tours de jeu des joueurs** et les faire jouer chacun leur tour.

