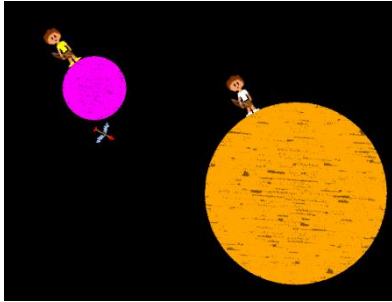
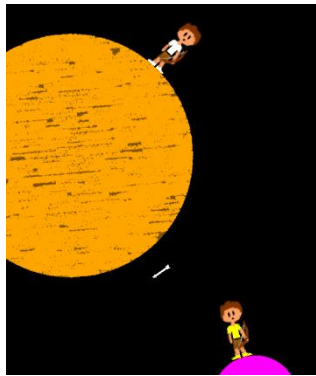


## Rapport individuel n°2 – Damien Guillotin

Pour cette itération, nous avons surtout travaillé sur l'ergonomie du jeu avec l'implantation de menus. Nous avons également travaillé sur l'aspect visuel et sonore en ajoutant des textures aux objets ainsi qu'en ajoutant des sons.



Pour ma part, j'ai réalisé une partie des designs ainsi que leurs animations. J'ai également réalisé leurs implantations dans le jeu. Pour changer la couleur du personnage, de la flèche ou de la planète en fonction de son attribut *color*, les textures ont été dessinées avec du blanc brut pour les parties dont la couleur doit s'adapter. Ainsi, avec un travail pixel par pixel, le blanc brut est remplacé par la couleur désignée de l'objet.



Pour la partie animation des flèches et des personnages, j'ai implanté un changement cyclique des textures au cours du temps.

Au niveau de l'aspect physique, j'ai modifié notre code pour que les flèches transpercent les joueurs qu'elles tuent et continuent leur trajectoire.

