

Projet long de Technologie Objet
Rapport Individuel
Itération n°2

Groupe IJ-1
Fainsin Laurent

Département Sciences du Numérique
Première année
2020 — 2021

Lors de cette deuxième itération, je me suis penché sur la gestion de la caméra dans le jeu. J'ai donc réussi à créer un système assez simple qui permet à la caméra de suivre un joueur ou bien une flèche. De même il est désormais possible de varier le zoom de la caméra, permettant ainsi d'observer une plus grande partie de la carte si nécessaire.

De nombreuses petites améliorations ont aussi été appliquées au modèle physique. Par exemple il est désormais possible d'annuler le tir d'une flèche, les planètes tournent sur elles-mêmes, les flèches ne tuent pas instantanément leur tireur...