Réunion Groupe MiniRPG

Début de la réunion 17h30

Participants : Hussein, Vlad, Adam

But de la réunion : répartition des taches

Tâches à répartir : Class Player, Class Enemy, Class Level, Class NPC, Class Quest, Class Item

Class Player :

Vlad

Class Enemy :

Adam

Class NPC :

Hussein

Class Level :

Adam

Class Item :

Remy

Class Quest :

Adam, Hussein, Vlad

Sources d’information pour le développement du jeu :

[Pygame RPG Fighter - Game Tutorial - CodersLegacy](https://coderslegacy.com/python/pygame-rpg-game-tutorial/)

[The ultimate introduction to Pygame - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=AY9MnQ4x3zk)

[Creating a Mario Maker style game in Python - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=qYomF9p_SYM)

[pygame Code Repository](https://www.pygame.org/pcr/repository.php)

[Resources - pygame wiki](https://www.pygame.org/wiki/resources)

Udemy

Chatgpt

[AskPython - Python Tutorials for Beginners and Experienced Programmers](https://www.askpython.com/)

Livre : Python Crash Course

[W3Schools Online Web Tutorials](https://www.w3schools.com/)

[How to Build a Programming Project Step by Step (freecodecamp.org)](https://www.freecodecamp.org/news/how-to-build-programming-projects/)

[pygame.sprite — pygame v2.4.0 documentation](https://www.pygame.org/docs/ref/sprite.html)

[Collision Detection in PyGame - GeeksforGeeks](https://www.geeksforgeeks.org/collision-detection-in-pygame/)

[A successful Git branching model » nvie.com](https://nvie.com/posts/a-successful-git-branching-model/)

Avec ses sources à notre disposition nous avons de quoi faire les différentes classes à incorporer dans le jeu. Avec quelques exemples à notre disposition. Nous allons brancher le projet sur Github en main et develop, dans ce dernier seront incorporé les divers commits lors du développement du jeu.

Réunion terminée après que tout le monde soit sûr de ses tâches.

18h30. Fin.