

## Réunions de suivi

### Réunion du 12/02/2021

- Petits programmes de test, qui permettent de connecter 2 joueurs ou plus en local, de façon assez minimaliste et en utilisant diverses méthodes ou protocoles
  - On peut voir les personnages se déplacer sur chaque fenêtre
  - Les jeux se renvoient les tables d'adresses quand un nouveau jeu se connecte au groupe
- Programmes pour tester la faisabilité et la rapidité de différents protocoles (tcp, udp, ...)
- **Important** : Vous pouvez retrouver ces programmes de test dans le dossier `poc/` qui contient toutes les programmes non-relés au jeu final que nous avons fait, dans le but d'expérimenter diverses méthodes et fonctionnalités pour faire notre jeu. Ils sont normalement assez documentés (avec des fichiers "README") mais si vous avez des problèmes avec ces derniers ou ne comprenez pas, n'hésitez pas à nous envoyer un mail.

### Réunion du 03/03/2021

- Petit programme pour instance de combat (création d'une salle parallèle quand un combat se lance, pour pouvoir mettre le jeu en tour par tour sans que cela soit trop long si trop de joueurs sont connectés en même temps), le programme n'est pas relié au premier petit programme de connexion
  - Vous pouvez trouver ce programme au chemin suivant : `poc/pygame-fight`
- Programmation d'une première vraie version du jeu, et structuration du code : chaque dossier contient des fonctionnalités du jeu, et des parties de code réseau et python ont bien été avancé : on peut se connecter, se déconnecter entre joueurs, etc. Côté Python, il y a une base du jeu avec des menus pour se connecter à d'autres joueurs notamment.

### Réunion du 18/03/2021

- Intégration de la sérialisation dans le jeu : on peut maintenant envoyer des structures, et nous avons défini une "norme" pour ces dernières pour créer des paquets standardisés
- Mise en place d'une carte (monde) de jeu en réseau
- Connexion depuis le jeu et non plus depuis le terminal

### Réunion du 25/03/2021

- Ajout du chat en jeu pour que les joueurs puissent communiquer entre eux

### Réunion du 15/04/2021

- Ajout de l'inventaire du joueur, de la fiche personnage pour voir l'état de son personnage
- Début des déplacements du joueur en réseaux # Réunion du 11/05/2021
- Problématique de la concurrence soulevée par le professeur : comme le jeu maintient un processus par connexion, il y a de la concurrence système ce qui pose problèmes (le passage à l'échelle est impossible avec une telle structure)
- Déplacements des joueurs en réseaux finalisés

## Réunion du 27/05/2021

- Côté “client” : changement de un processus par connexion à un processus pour toutes les connexions
- Côté “serveur”: toujours un processus par connexion

## Réunion du 01/06/2021

- Changement du côté serveur pour n’avoir qu’un seul processus pour toutes les connexions, avec l’utilisation de `epoll` à la place de `select` (le serveur et le client sont maintenant tous les deux avec un processus pour toutes les connexions)
- Corrections et questions sur la notion de propriété pour les coffres
- Travail sur les ennemis en réseaux
- Corrections sur la fiche personnage et l’inventaire qui, lorsque ouverts, mettent le serveur du jeu en pause

## Réunion du 10/06/2021

- Les coffres en réseaux sont finalisés et respectent le principe de propriété : on donne la propriété du coffre à celui qui veut l’ouvrir
- Ajout d’ennemis en réseaux