

# Projet Informatique : 3DChess

Benoît Bazard, Laurent Crélier, Hugo Gangloff, Alexis Lescouet

## Objectifs

Dans le cadre de ce projet, nous souhaitons créer un jeu d'échec composé d'une base en 2D. Par la suite, nous comptons y ajouter différents modules comprenant :

- Un affichage en 3D
- Une interface réseau

## Outils

### Pour coder :

- Language C++
- Bibliothèque SFML
- Moteur 3D OGRE
- Moteur de production CMake

### Pour debugger :

- Valgrind pour les accès mémoires et le profilage
- Google Test pour les tests unitaires

### Pour l'organisation du travail :

- Git gestionnaire de version
- Doxygen générer la documentation
- Planner planifier les tâches et l'avancement du projet