

Groupe C



# Compte Rendu Réunion Externe 2

## Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Guillaume BROC	Jérémy VAZ BORGES Sébastien TROUSSE	Olivier MICHALON
Rédigé le : 06/11/2013	Approuvé le : 06/11/2013	Validé le :

## Diffusion :

Diffusion	Externe
À :	Olivier MICHALON
Copie à :	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET Sébastien TROUSSE Jean-Philippe HUGUET Guillaume BROC Clément CARLES

## Document de référence :

Libellé	Document

## Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
2.0	Guillaume BROC	Jérémy VAZ BORGES	06/11/2013	Création du document
2.1	Jérémy VAZ BORGES		06/11/2013	Légère correction de syntaxe
2.2	Guillaume BROC		07/11/2013	Correction de l'en-tête, et adaptation du vocabulaire utilisé
2.3	Sébastien TROUSSE		07/11/2013	Correction de petites fautes de syntaxe

## Compte Rendu Réunion Externe 2

### Participants de la réunion :

Jérémy VAZ BORGES  
Quentin CHEYNET  
Sébastien TROUSSE  
Jean-Philippe HUGUET  
Guillaume BROCC  
Clément CARLES

Compte rendu de la réunion externe 2 du 06 Novembre 2013.  
À Faculté des Sciences de Luminy, 163 av de Luminy, 13009 Marseille

### Compte rendu :

Lors de cette réunion, le client nous a dit qu'il allait nous fournir les images « sprite » du jeu (personnages, murs, bombe, et explosion). Il aurait dû nous les fournir avant, mais il a oublié. Nous avons convenu qu'à la prochaine réunion, nous lui montrerons le premier prototype qui contiendra l'interface graphique de QBomberMan++. Ce prototype devra afficher un niveau et gérer les déplacements du personnage (via les touches fléchées du clavier), puis prendre en compte les collisions lorsqu'il rencontre le mur (afin de ne pas sortir du décor). Le personnage devra pouvoir se déplacer dans la carte. Si possible, la partie réseau devra aussi être gérée. Dans le cas contraire, elle devra au moins être commencée.