

Groupe C



# Compte Rendu Réunion Interne 3

## Acteurs :

Auteurs	Approbateurs	Validation
Jean-Philippe HUGUET	Jérémy VAZ BORGES Quentin CHEYNET	Olivier MICHALON
Rédigé le : 13/11/2013	Approuvé le : 14/11/2013	Validé le : date

## Diffusion :

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

## Document de référence :

Libellé	Document

## Historique :

N° Version	Auteurs	Approbateurs	Date	Historique des évolutions
V3.0	Jean-Philippe HUGUET	Jérémy VAZ BORGES	13/11/2013	Création du document
V3.1	Jean-Philippe HUGUET Jérémy VAZ BORGES	Quentin CHEYNET	14/11/2013	Correction orthographe

## Compte Rendu Réunion Interne 3

### Participants de la réunion :

Quentin CHEYNET  
Jean-Philippe HUGUET  
Clément CARLES

### Absents à la réunion :

Guillaume BROCC (quitte le projet)  
Sébastien TROUSSE (excusé)  
Jérémy VAZ BORGES (excusé)

Compte rendu de la réunion interne 3 du 13 Novembre 2013  
À Faculté des Sciences de Luminy, 163 av de Luminy, 13009 Marseille

Réunion interne 3 du projet 3 V3.1

Pour cette itération, le DP nous a fait part de son avis au sujet de notre dossier d'analyse fonctionnelle. Il y a ainsi quelques points à corriger sur le dossier et un retard à rattraper rapidement au niveau du développement du jeu.  
Les différentes parties seront explicitées ci-dessous avec les corrections à apporter.

### Dossier :

Tout d'abord, le dossier d'analyse fonctionnelle avec les différentes parties à corriger.

### *Plan assurance qualité :*

- Le plan assurance qualité doit être modifié comme demandé à la précédente itération.

### *Diagrammes :*

- Les flèches du diagramme de séquence doivent être vérifiées et corrigées en cas d'anomalie.
- La description du diagramme de classe doit être modifiée :  
« Le joueur ne verra donc pas de manière claire cet échange de messages. »  
Et doit être remplacée par :  
« Le joueur ne verra donc pas cet échange de messages. »

## Le programme :

Le programme doit évoluer de la manière suivante.

Lorsque celui-ci est envoyé au DP, ce dernier doit contenir un unique fichier .pro.  
Ce fichier doit comporter l'ensemble du programme avec la partie réseau et la partie graphique.

### *Démonstration graphique :*

Pour la prochaine itération, l'interface graphique doit absolument utiliser les frames et le fichier sprite fourni par le DP afin que le personnage se déplace avec une animation.

Le programme va devoir intégrer le système de saut, de gravité et de gestion des collisions afin que les mouvements du personnage soient cohérents avec le cadre dans lequel il évolue.

### *Démonstration réseau :*

Le DP nous a informé que l'avancement sur la partie réseau était assez faible, il faut maintenant mettre en œuvre un système de dialogue tel que le client prévient le serveur, le serveur prévient ensuite les autres clients.

Pour ce faire, il faudra que le client envoie au serveur une fonction avec en paramètres le type de message (déplacement, poser une bombe...), la position du joueur et le joueur impliqué dans l'opération.

Afin d'optimiser le rendement du groupe, il nous est conseillé de faire basculer un membre de l'équipe réseau dans l'équipe graphique et un membre de l'équipe graphique dans l'équipe réseau.

Pour la prochaine itération, il est demandé au Groupe C de présenter au DP et au client une interaction entre la partie graphique et la partie réseau.