

Compte-rendu de la réunion du 16 mars 2022

Horaire et lieu : 16h35 – Salle 1.15

Présent	Absent
Tom BENE Alexandre LI Camille MOUSSU Guillaume RICARD	Personne

Ordre du jour

1. Première réunion du groupe
2. Élection du chef de projet
3. Définition du projet
4. Début de la répartition des tâches pour la définition du projet

Élection du Chef de projet

Camille est candidate, un vote est effectué et Camille est élue avec 3 votes pour et une abstention

Définition du projet

Wordle

Le groupe décide d'adopter différents moyens pour la mise en place du site :

1. JavaScript pour le frontend (plus précisément React) et Tailwind pour la mise en page
2. La partie API en Flask avec SQLAlchemy pour les appels à la base de données
3. La base de donnée en SQLite

Le groupe discute aussi des fonctionnalités à faire :

1. Jeu paramétrable par le joueur (longueur des mots, nombre max d'essais, choix du dictionnaire)
2. Sauvegarder dans une base de données les parties jouées (pour chaque joueurs et en général)
3. Mode difficile (on utilise forcément les indices)
4. Plusieurs dictionnaires (Anglais, Français, Langues régionales)

Solveur

Le groupe est assez hésitant sur cette partie puisqu'il y n'a pas encore eu de cours sur le C et qu'aucun d'entre nous n'a d'expérience.

Le groupe envisage quand même une petite fonctionnalité annexe si le solveur arrive à être mis en place sans trop de difficulté : une version automatique du solveur.

Répartition des tâches :

- Tom : définition du front end
- Alexandre : pré-définition du solveur
- Camille : API et BD
- Guillaume : pré-définition du solveur

Réunion suivante (*Fin de définition*) : mardi 22/03/2022 à 16h

Fin de réunion à 17h10