

## 0.1 Mardi 22 Mars 2022

### Compte-rendu n°1 - PPII : groupe E.8

Type de réunion : Réunion technique	Lieu : Terasse de l'école
Présents : <ul style="list-style-type: none"><li>— Serrand Coralie</li><li>— Tejedor Manon</li><li>— Theisse Alexandre</li><li>— Yebouet Antoine</li></ul>	Le 22/03/22 De 16H00 à 16H40 Durée de la réunion : environ 0h40

#### Ordre du jour :

- État de l'art
- Que veut-on faire ?

#### État de l'art :

Il nous faut commenter chacun des sites de Wordle que nous connaissons et faire un tableau les comparants selon des critères que nous devons définir.

Nous connaissons ces sites que nous pourrions comparer :

- Sutom
- Motus
- Quadrus

#### Que veut-on faire ? :

Nous voulons premièrement nous concentrer sur un mode de jeu (en attendant de pouvoir faire le solveur), que nous complèterons par d'autres modes de jeux et le solveur.

Alexandre partage les dessins d'une première visualisation de l'application. Il est décidé de les garder et de les compléter au fur et à mesure.

Nous voulons faire un mode de jeu solo classique qui apparaît dans tous les jeux de type Wordle.

Les idées d'implémenter deux modes de jeu multijoueurs sur le concept du mastermind ou bien en s'affrontant pour découvrir le mot le plus rapidement possible

(les critères seraient le temps ou bien le nombre de lignes utilisées pour trouver le mot).

Il serait possible également de choisir la taille du mot que l'on veut deviner. Il faudrait que l'application mette en couleur les lettres bien placées, mal placées et non contenues dans le mot que l'on vient de rentrer. Pour cela, Antoine précise que l'on peut utiliser du css combiné avec du javascript (notamment la librairie p5 qui permet de créer un canevas).

Un premier planning est donné, réparti en trois catégories :

- La conception de l'application ( 2 semaines et quelques)
- Le solveur (5 semaines)
- Le rapport et les tests (2 semaines)

Il nous faudra également une base de données avec un schéma relationnel assez complet pour ne pas avoir à changer de base en cours de route. Il faudra notamment une base de donnée pour tous les mots existants (fichiers .txt existants), l'hisotrique des parties (les statistiques) et l'historique de la partie en cours.

Nous avons choisi un thème pour notre application : les Hippies. Si cela est possible, nous mettrons un peace pour une lettre contenue dans le mot mais placée au mauvais endroit, un coeur rouge pour une lettre au bon endroit, et un coeur brisé pour une lettre qui n'appartient pas au mot. Notre application s'appelera Worldlove.

### **Prochaine réunion :**

Fixée pour le 29/03/22

### **TO DO LIST :**

Tâches à faire	Par qui ?	Pour quand ?
État de l'art	Alexandre Antoine Coralie Manon	Prochaine réunion
Matrice SWOT	Alexandre	Prochaine réunion
Matrice RACI Diagramme de GANTT	Antoine	Prochaine réunion
Croquis de l'application	Coralie Manon	Prochaine réunion
CR	Manon	Prochaine réunion