

Courault Alexis
Lin Cédric
Gurtner Léo
Plisson Clément
Legierski Marine

Projet PPII2 : Gestion de Projet

I- Explication jeu

II- Comptes rendus

III- Matrice RACI

Explication jeu

Bloqué dans une grande salle entourée de portes verrouillées et dans le noir, le premier objectif est d'allumer la lumière. Mais comment faire ? A l'aide de leviers et de clés pour déverrouiller les portes, vous pouvez vous balader à travers un certain nombre de salles jusqu'à en trouver une avec un interrupteur. Une fois que vous avez allumé la lumière, vous verrez mieux les différents obstacles et réussirez plus facilement les niveaux. Continuez à ouvrir les différentes salles du jeu ! Attention cela se complique, des blocs que l'on peut pousser se sont ajoutés, mais pas seulement de la glace vient perturber vos déplacements et des trappes permettent maintenant d'ouvrir des portes si un objet est appuyé dessus. Mais quel est le but ultime ? Une porte avec un digicode permet d'ouvrir la dernière salle. Le seul indice : Prêtez attention aux couleurs. Bonne chance !

Point de vue technique :

1- Déplacement personnage :

- flèche haut, bas, droite, gauche
- touche : ZQSD

2- Ouvrir une porte :

- Si porte déverrouillée : se placer dans la direction pour entrer dans la salle et appuyer sur espace
- Si porte verrouillée : message affichant que la porte est verrouillée

3- Déverrouiller une porte :

- Clé : attraper clé avec espace
- Levier : changer l'état du levier avec espace
- Trappes : placer un objet sur la trappe pour ouvrir une porte

4- Blocs que l'on peut pousser :

- placer le personnage dans la direction où l'on veut pousser le bloc + espace

5- Digicode :

- si mauvais code message incorrect

Les comptes rendus :

CR n°1

Date : 23/02/24

Lieu : TN

Participants : Léo, Cédric, Clément, Alexis, Marine

Ordre du jour : Lancement du projet

Idée de jeu :

- escape game / jeu d'énigme à intrigue / salles différents niveaux
- découvrir des clés pour ouvrir les portes
- 2D / vue de haut

To do list :

- découvrir sdl2
- commencer à coder les murs et déplacements du personnage

CR n°2

Date : 18/03/24

Lieu : TN

Participants : Léo, Cédric, Clément, Alexis, Marine

Ordre du jour : Gestion des données

Echanges / Avancement :

- Comment gérer nos salles (un fichier immense regroupant toutes les salles / un fichier pour chaque salle) ? lorsque le joueur change de salle, on charge la nouvelle salle
- Implémenter des structures pour gérer les données : listes imbriquées pour les salles
- Comment gérer les interactions entre le joueur et le jeu ? appels de fonctions qui réalisent l'action souhaitée : revisite des déplacements du joueur, centrage du joueur dans la fenêtre.

To do list :

- Fonctions de génération des salles, du joueur
- Afficher des fenêtres de dialogues

CR n°3

Date : 26/04/24

Lieu : TN

Participants : Léo, Cédric, Clément, Alexis, Marine

Ordre du jour : Les énigmes

Echanges / Avancement :

- Quels sprites utiliser ? -> peu importe, il suffirait simplement de changer les images
- Quelle est l'histoire ?
- Logique pour glisser sur les blocs de glace
- Fonctions pour déplacer les objets, pour les blocs poussables
- Affichage et logique du digicode
- Activation/désactivation d'objets pour Levier/Plaque de pression

To do list :

- Levier, Glace, Bloc poussable, Digicode, Plaque de pression

CR n°4

Date : 24/05/24

Lieu : TN

Participants : Léo, Cédric, Clément, Alexis, Marine

Ordre du jour : Finalisation projet + soutenance

Echanges / Avancement :

- Préparation soutenance

To do list :

- première page
- différentes salles à finaliser

MATRICE RACI

	Marine	Cédric	Léo	Alexis	Clément
Gestion des déplacements	I	I	I	I	R
Glace		I	R		
Levier de base		I			R
Levier réversible				R	
Levier peureux				R	
Affichage dans le noir		I			R
Générateur				R	
Affichage de texte	R	C	I	I	I
Home page	R	C			
Affichage des niveaux	I	R (structure)	I	I	R
Digicode	I		R		
Screenshot		I			R
Création des niveaux			I	R	
Reset des niveaux					R
Bloc mobile		I	R		
Save du jeu					R
Téléporteur dans niveau		I		R	
TP entre les salles		I			R
Gestion des fichiers de niveau	I	I			R
Gestion de projet	R	R	R	R	R

