**Réunion du 24/05/2022**  
**Participants : *Le groupe Fiches&Chips, absence de Clément***

Organisation d’une partie de Jeu de Rôle pour tout le monde afin de donner à tout le monde une idée de ce que c’est. Merci à Brayan d’avoir organisé ça et de faire le MJ !  
On a split ça en 2 groupes : 1 groupe en distanciel, un groupe en présentiel. Cela permet d ‘éviter de faire une partie avec 8 joueurs (compliqué à gérer pour un MJ).  
  
Proposition d’archi du back :  
Gros travail de Manon pour le MCD, le routing du front et le déroulement d’une campagne. Lien disponible ici : <https://miro.com/welcomeonboard/N1RXWEpTSVk2cDNNOFBJZmZlbG12am1nZkpGRjJIRTZSak10TExaTWduRWFoRWZoeWRVVUxKRVcwNm5qVU8yZXwzMDc0NDU3MzY3OTY4NzY1ODg4?share_link_id=837559208915>Gros retours de la part de Manon, qui a pu communiquer avec un ancien Epitech (Clément Baudonnel), qui a lui aussi réalisé une plateforme de JdR pour son EIP. Il nous livre ses conseils :  
  
“*J'ai pu communiquer avec Clément Baudonnel, un ancien d'Epitech maintenant spécialisé dans les jeux vidéo, qui avait fait, pendant son EIP, une plateforme web et mobile qui permet de faire du JDR "un peu comme Roll20 mais plus personnalisable donc pas un jeu vidéo ni de l'IA".*

*J'ai pu lui poser tout type de question et voilà un résumé de ce qui en est ressorti, j'aimerai du coup aborder ces sujets avec vous :*

*-* ***NIveau technos*** *: ne pas se préoccuper de l'optimisation, c'est prématuré, nous devons réaliser un proto donc plutôt partir sur des outils avec lesquels nous sommes à l'aise et avec lesquels nous pourrons rapidement avoir un premier résultat. Si on choisit les technos en fonction de l'opti il y a de grandes chances que ce soit overkill + nous ralentir dans notre développement : "vous sous estimez déjà votre process avant de l'avoir codé, faites le basique et si jamais vous avez des soucis de perf vous ferez une optimisation"*

*-* ***NIveau plateforme software VS web*** *: Pour un jeu il nous recommande de faire un software (en Unity par ex) surtout si on veut afficher des modèles 3D. J'ai parlé de three js, moteur de rendu 3d pour Web, il me dit que c'est correct mais que ce n'est ni performant ni fait pour faire un jeu mais plutôt pour un viewer 3D : "si vous voulez faire un petit jeu avec des animations etc ça va très très vite être limitant ce n'est pas pour rien que personne fait ça"*

*-* ***Niveau IA*** *: Il nous recommande de faire une vraie partie de JDR (pile poil dans le mile hehe) pas seulement pour les noobs comme moué mais surtout dans une optique de record : "que chacun annonce ses décisions et surtout que le mj note toutes ses décisions / changement de comportements par rapport aux joueurs, ça vous permettra d'avoir un premier jet ce que votre IA doit observer et les actions qu'elle peut entreprendre ainsi que le lien entre les deux. Ça vous permettra aussi d'évaluer la longévité d'une information : combien de temps l'IA doit-elle garder en mémoire ce que votre joueur a fait récemment, et quelles infos seront stocké de manière durable". Il parle même d'imaginer une IA qui s'adapte au caractère / comportement du joueur. Il m'a parlé du modèle du Big Five qui permet d'attribuer un nombre de point à chacun des cinq traits de personnalité du modèle en fonction des actions du joueur.*

*-* ***Coté intégration du vocal*** *: "il existe 1001 plugins pour ça pas de soucis, pensez à bien vous renseigner s'il existe des outils, librairies, plugins qui vous faciliteront la vie / feront les choses à votre place. C'est plus efficace, rapide, bien testé (donc moins buggé) en général, plus complet et ça vous laissera du temps pour aller plus loin dans VOTRE idée, personne ne vous demande de refaire discord, tout le monde serait ultra hype de voir une IA de fou"*  
  
Back :

Manon propose un poc d’un back en Nest à l’équipe du Back  
Arthur propose du Graphql/Node/Mongo pour le back

Front :

Fixer une version de Node (on parle de la v16)  
Mettre à jour Tailwind en version 3  
Parler à Mylo de la font qui est payante