

Compte rendu du 29/03

I – À faire

- Makefile
- Score, classement et entrer le nom une fois le score affiché
- Enlever les options
- (éditeur) dire que la carte a été sauvegardée

(La version Window n'a pas de son)

II – Pour le rapport

- Au final, les options n'étaient pas nécessaires (elle devaient permettre de changer les touches, mais avec la gestion de la souris, ce n'était plus utile)
- Gestion dans le jeu de la souris est catastrophique (trop gourmand en processeur : 25% à chaque déplacement de la souris)
- Mettre le « Read me » en annexe du rapport

III – Questions probables

- Par rapport au cahier des charges, que manque-t-il ? Qu'est-ce qui n'a pas été fait et pourquoi ?
 - Les options
 - La gestion de la souris dans le jeu
- Expliquer le système de classement

IV – Présentation

- Bien donner le contexte ; on a repris un travail existant, parler des difficultés (temps, gestion souris sur le jeu, limites SDL), dire qui a fait quoi (l'organisation) et dans quelles conditions on a travaillé
- Contrainte : pour pouvoir jouer au jeu ; sur Linux il faut installer SDL (sur Windows on fournit un .exe)
- À la fin de la présentation, conclure par « pour toutes les questions techniques, nous sommes à votre disposition »

- Montrer une comparaison entre la version d'Open Classroom et la nôtre (interface ajoutée, possibilité d'éditer plusieurs cartes, gestion d'un système de niveau, système de score, fonction retour)