

# Compte rendu du 15/03

## I – Problèmes rencontrés

- 1. La fonction retour ne fonctionne pas encore avec le chrono
- 2. Dans l'éditeur, la croix ne ferme pas le jeu mais retourne au menu
- 3. Jeu trop gourmand en ressources : processeur (dû à la gestion de la souris par SDL) et en RAM

## II – Solutions ?

- 1. N'afficher le score qu'à la fin
- 2. Réduire le main

## III – Encore à faire

- Urgent (pour avoir une version montrable)
- Corriger les bugs
  - Détails supplémentaires
- Le menu option
- Si le joueur passe sur le menu en jeu, il faut gérer le chrono pour ne pas que ce temps compte
- Une option « recommencer/recharger la carte »
- L'aide

## IV – Pour le compte-rendu

Parler des limites rencontrées avec SDL et le C++, car on partait d'un jeu existant codé en C.  
Expliquer pourquoi le choix des outils de base est donc très important.