Compte rendu 10/01/15

Lieu : BMC

# Objectifs

1. Rédaction des documents destinés aux professeurs
2. Travaux de recherches et concepts : charte graphique et documentation personnelle
3. Définition de lots de réalisation
4. Etablissement d’un premier planning

# Outil collaboratifs

## Redmine

* URL : <https://shareif.insa-lyon.fr/redmine/projects/filrouge_jeu_musique>
* Définir qui fait quoi et quand

## Git(s)

* Cf Loic

# Choix graphiques

* Fenêtre à taille fixée -> 16 : 10, 1024\*640
* Taille des éléments : 64\*64. 1024 = 16 blocs de 64px ; 640 = 10 blocs de 64px
* Dessin d’une première maquette
* Idée univers : neutre qui puisse varier selon la musique
  + Fond : extérieur, paysage montagne avec ciel, style oriental ?
  + Premier plan : bloc de 1 -> rattaché au sol, sinon « flottant »
  + Bonhomme : 1,5 blocs (64\*96), peut sauter de 1,5 blocs en hauteur et 2 de largeur. Saut : pour arriver à un bloc supérieur, il lui fait 1,5 blocs.
* Infos score et temps : dans le sol
* Principe des sauts :
  + Pour faire 1 bloc en hauteur, il faut ½ bloc de largeur.
  + Puis : pour faire le dernier ½ bloc de hauteur il faut encore ½ bloc de largeur.
  + Idem pour la retombée.

# Recherche

* Musique plus rapide -> plus d’obstacles
* Saut : pour une même distance, doit être de la même vitesse que s’il marchait (composante horizontale de la vitesse toujours constante).
* Trajectoire du saut : parabole
* Définir la taille de chaque obstacle

# Définition des lots

1. A avoir obligatoirement au rendu **fin Mai**
   1. Analyse

* Obstacles par rapport au BPM
* Génération du fichier de map
  1. Jeu
* Scrolling auto
* Possibilité de saut et course
* Obstacles = plateforme

# A voir la prochaine fois : semaine du 02/02/15

1. Définir le protocole de la map
2. Premières maquettes
3. Tests BPM
4. Etablir le planning