# Réunion 1

Objectifs fixés pour la prochaine réunion :

* Création d’un menu, placement de boutons
* Créer le terrain et un personnage pour le joueur
* Gérer les mouvements de ce personnage

# Réunion 2

Travail présenté et état d’avancement du projet :

* Menu
* Mouvements joueur, physique du monde
* Génération du terrain

Objectifs fixés pour la prochaine réunion :

* Créer un écran pour le tableau du joueur
* Gérer la perte de vie et l’interaction Arduino

# Réunion 3

Travail présenté et état d’avancement du projet :

* Tableau de bord du joueur
* Perte de vie grâce à des piques
* Lien avec Arduino

Objectifs fixés pour la prochaine réunion :

* Gérer la détection de présence du joueur
* Gestion des objets dynamiques

# Réunion 4

Travail présenté et état d’avancement du projet :

* Tourelles lançant des boules de feu sur joueur
* Ecran de mort

Objectifs fixés pour la prochaine réunion :

* Réaliser une démonstration jouable avec un scénario, des graphismes cohérents, de la musique, des interactions Arduino

# Réunion 5

Travail présenté et état d’avancement du projet :

* Présentation d’une démonstration jouable : menus, changement d’écrans, prise en compte de la vie, interactions Arduino, musiques

Objectifs fixés pour la prochaine réunion :

* Factoriser le code (essentiellement au niveau du rendering et de la creation des corps)
* Implémentation d’un tutoriel
* Créer un scénario permettant d’offrir un contenu pédagogique