



# Bâtô & Ver2Ter

## Compte rendu PP2I2

27 février 2024

17:30 - 18:30



### Ordre du jour

Taille de la fenêtre

Positionnement textures

Main loop et interactions entre différents composants de SDL

Processus de développement

Point sur le lore

Avancée de chacun

#### Présents

Lancelot Vanrullen

Florian Tourraine

Ewan Decima

Sacha Banak

#### Absents

Baptiste Sibellas



## Sommaire

1. Taille de la fenêtre .....	2
2. Positionnement des textures .....	2
3. MainLoop & Processus de développement .....	2
4. Point sur le Lore .....	2
5. Avancée de chacun .....	2
6. TodoList .....	2

## 1. Taille de la fenêtre

Flexible ? Adapter les textures à la taille de l'écran. À voir plus tard... Full screen ? inconvénient du full screen : deux fois plus de textures. Taille convenable : **1024x512 px** (4/3). Taille d'écran en puissance de 2.

## 2. Positionnement des textures

Soit en fait des textures qui font la taille de la fenêtre, pour les différents éléments on les fixe au pixel prêt (chiant mais le plus facile pour nous); soit on découpe la fenêtre en grille de pixel (32 par 32 exemple) puis on se calque sur les indices de la grille et pas sur les pixels. Cependant cela pose le problème de la resizable. division en taille arbitraire 16 par 16 la fenetre puis on l'agrandie. Donc on peut faire la fenêtre 2x plus petite puis on l'agrandie elle.

## 3. MainLoop & Processus de développement

Explication du squelette par Lancelot.

## 4. Point sur le Lore

Le lore est fini.

## 5. Avancée de chacun

Flo aime les listes.

## 6. TodoList

- Structure de graphe
- Structure de joueur
- strucutre de mob
- Structure de Boss
- Programmer une réu pour définir les strucutres
- Structure liste cyclique
- Moteur physique
- fonctions d'affichage

Bisous