

Auteur: Tristan Beau chef de projet R-type

Destinataires: Mahé Beaud, Louis Fourmann et Maxime Lecomte: équipe de développement du projet R-type

Date: 10 novembre 2022

Mémo numéro 2002

EPITECH- Projet R-type

Organisation du projet R-type

Ce mémo récapitule les décisions prises lors de la réunion du 7 novembre 2022 sur la répartition du travail concernant le projet R-type consistant à reproduire un jeu de type r-type en ligne.

Répartition des tâches à effectuer:

- Mahé Beaud, responsable de l'**Entity Component System** appelé ECS:

--Mettre en place un system d'entity pouvant utiliser différents composants dans le cadre d'un jeu vidéo

--Mettre en place une compilation du projet via **Cmake**

---Ces tâches devront être réalisées du 11 novembre au 30 novembre 2022

-Louis Fourmann, responsable du **GameEngine**:

--Mettre en place une architecture cohérente du GameEngine avec l'ECS

--Mettre en place une abstraction de la librairie **SFML**

---Ces tâches devront être réalisées du 11 novembre au 28 novembre 2022

-Maxime Lecomte, responsable **Game Designer**:

--Mettre en place divers fonctionnalités de jeu (déplacements, animations, ennemis, tirs etc)

--Mettre en place un menu et un onglet crédits

--Ces tâches devront être réalisées du 11 novembre au 29 novembre

-Tristan Beau, responsable du **Network**:

--Mettre en place un serveur **autoritaire** et plusieurs clients reliés à celui-ci

--Mettre en place un **protocol** d'encodage binaire des données entre le serveur et les clients

--Ces tâches devront être réalisées du 11 novembre au 30 novembre

La prochaine étape sera de relier les trois grandes parties de ce projet soit l'ECS, le GameEngine et le Network. Une réunion est donc planifiée le 2 décembre 2022 afin de préparer ce regroupement.