**EGNIMA : BILAN DES REUNIONS**

**Réunion du jeudi 17 octobre 2019 (de 13h40 à 17h40) à Fontainebleau**

L’équipe traite la partie création d’escape game, une liste des taches a été écrite.

La bibliothèque sera composée de :

* Personnages : 3 personnages non-joueurs et 2 monstres
* Pièces : 4 salles
* Objets : un livre, une clef
* Meubles : Armoire/bibliothèque, un panneau, un interrupteur et une porte

Lors de la réunion, un DCU de la partie création a été conçu. Il a été décidé de la mise en œuvre du projet : nous réaliserons à 3, les fonctionnalités « must » de la création, puis laisserons Loic faire les « Should Could Would » pendant que nous nous occuperons de la partie jeu.

Un scénario a été réalisé et la décision à l’unanimité a été prise de ne pas faire de Diagramme séquence.

La réunion du jeudi 24 octobre est annulée.

1. Questions traités

Question : Présenter une salle puis une autre, … ou toute la carte d’un coup  
Décision : Présentation de toute la carte

Question : Doit-on afficher des salles préconçues (avec leurs murs) et les « coller les unes aux autres » ou ajouter la salle (sans les murs), le logiciel ajoute automatiquement les murs et si on met une salle à côté : le mur qui les sépare disparaît.  
Décision : Les salles sont préconçues et l’utilisateur peut seulement supprimer un mur, s’il est entre deux salles. (Donc toute la carte est entourée de murs).

Question : Comment le joueur ajoute des actions ? (catégorie actions ou bouton +/paramètres) ?  
Décision : Il peut ajouter des actions depuis catégorie (actions prédéfinies tel que « dialogue ») et avec un bouton +/paramètre sur chaque entité.   
Le bouton +/paramètres permet de consulter les actions mises, en créer, les modifier et les supprimer. (on ne peut créer que les actions faisables sur l’entité).

1. Fonctionnalités & propositions

On peut éditer un escape game.

Clic sur une entité, on voit les anciennes actions ajoutés, on peut les modifier/supprimer.

Lors de l’ajout d’une salle, on demande si elle doit être cachée.

Une carte est un dossier avec un sous-dossier/fichier par niveau.

Une bibliothèque contient un seul livre ou plusieurs ?

**Réunion du lundi 04 novembre 2019 (de 08h40 à 11h15) à Fontainebleau**

L’équipe s’est chargée de la rédaction du cahier des charges et de l’élaboration du diagramme de classes du cœur du jeu. Le **rythme de sprint** a été décidé : **2 semaines**.

**Un rendez-vous avec le tuteur est pris le mardi 12 novembre 2019 à 17h45**.

Les objectifs du rendez-vous sont :

* lui présenter le cahier des charges, avoir un retour/conseils
* discuter de l’avancement, du rythme de sprint choisi

Il est prévu pour la prochaine réunion de traiter le sprint planning.

1. Questions traités

Question : Comment est la map ? (grille ou plutôt un espace)  
Décision : C’est une grille, composés de cases et des salles prennent un certain nombre de ses cases

Question : Comment on détermine qui affiche un mur (ex : entre deux salles)  
Décision : On a choisi qu’un mur contient la salle qui va le dessiner, plutôt qu’un booléen que l’on devrait changer 60fois par seconde (60 mises à jour de l’affichage par seconde).

Question : Comment on représente une pièce ?  
Décision : C’est 2 parties, on dessine d’abord les cases (sol, objets, …), puis on dessine les murs.

Question : Profondeur ?  
Décision : Une case contient des niveaux, on va afficher par exemple, au niveau 0, le sol, au niveau 1, un tapis, au niveau 2, un joueur… Les niveaux sont rendus de 0 à nombre de niveaux.

Question : Contenu des cases ?  
Décision : On peut placer dans une case, une entité, dont on appellera sa méthode getTexture pour la dessiner.

Question : Comment se répartir les tâches ?  
Décision : …  
Décision le 08/11/19 : on met les tâches dans le sprint planning et chacun en prends une et la fait. Il faut le consulter avant de coder.

Question : Nombre de travail à faire par semaine/horaires ?  
Décision : …

1. Fonctionnalités & propositions

Utiliser les annotations (@Nullable, @NotNull, @MagicConstant…)

Patron de conception proxy pour éviter de charger inutilement les textures ou de les charger plusieurs fois (voir patron de conception wikilivres)

Utiliser un tableau excel/site web pour le sprint backlog.

La personne qui écrit le code n’est pas celle qui le documente. Cela permettrait une meilleure maitrise du code car on devrait apprendre le code pour bien le documenter.