# Groupe 5A

# Réunion - 18/01

Présents: Victor Beaucourt - Evan Dubois - Florian Eckert - Thibault Brard - Antoine Berger - Beaufils Corentin - Mohamed Benzahia - Sundus Alkebsi - Robin Caron

# Ordre du jour

- Choix du jeu
- Choix du chef de projet
- Technologies à utiliser
- Définition et répartition des équipes
- GANTT

#### 1. Choix du jeu

#### Idées de jeu :

- Time's Up
- Les aventuriers du rail
- Tavernier
- Carcassonne
- Mister Jack
- Cluedo
- 7 Wonders
- Concept
- Bang
- Tac

Après discussion, voici les finalistes :

- Burger Pursuit (Mélange du Trivial Pursuit et du Burger Quizz) :

Questions à choix multiple, duels, poivre ou sel - Chaque équipe est une sauce. Si on commence, il faut définir les règles précisément.

- La Guerre des Moutons :

Assez simple à réaliser car très visuel.

Règle pas si simple à implémenter (détection d'enclos fermés, comptage du nombre de moutons dans chaque enclos fermés,...)

- 5 Votes pour Burger Pursuit.
- 3 Votes pour La guerre des moutons.
- 1 Abstention.

Nous partirons donc sur un Burger Pursuit.

### 2. Choix du chef de projet

Périmètre des missions du CdP:

- Rédaction des rapports et autres documents ;
- Gérer les liaisons inter-équipe ;
- Suivre les équipes ;
- Gérer la branche main du git ;
- Relations extérieures ;
- Arbitre / Médiateur ;
- Aide ponctuelle / intégré à une équipe ;
- Structurer les débats.

Chef de Projet : Victor Beaucourt

#### 3. Technologies à utiliser

#### Back-End:

- Python
- Unity (donc des scripts C# pour la communication BDD et Front)
- Godot

#### Front:

- Python (TKINTER pour la partie graphique)
- Unity (C#)
- Godot

#### BDD:

• MySQL/PHP (Pour une communication avec le backend)

#### Réseau:

- Python
- Godot

La technologie à utiliser nécessite quelques recherches avant d'être décidée définitivement. Nous en discuterons durant une réunion, ce WE, le samedi 22 à 16h.

#### 4. <u>Définition et répartition des équipes</u>

Equipe Back-End: Thibault BRARD - Evan DUBOIS - Robin CARON - Sundus ALKEBSI

Responsable BDD: Sundus ALKEBSI

Equipe Front-End: Antoine BERGER - Mohamed BENZAHIA - Florian ECKERT

<u>Equipe Réseau</u>: Corentin Beaufils - (Victor Beaucourt)

Les absents, s'ils reviennent, seront greffés aux équipes qui demandent du renfort.

#### 5. **GANTT**

Le GANTT sera défini lors de la réunion de samedi, une fois les recherches terminées et l'architecture du projet stable.

Ne pas oublier les points d'étape (Alpha, Beta, Version Finale). Penser à la phase d'intégration qu'il ne faut pas négliger.

#### Sont à réaliser:

- Spécifications et Cahier des Charges
- Pour l'équipe Front:
  - o Le menu du jeu ;
  - o Les visuels.
- Pour la BDD:
  - o Design de la BDD.
- Pour la réalisation des documents:
  - Définition des règles ;
  - o Communication autour du projet ;
  - o Réalisation du cahier des charges.
- Pour l'équipe Back:
  - Ajouter questions personnalisées ;
  - Authentification;
  - o Algorithme du jeu:
    - Bouton "prêt" pour commencer la partie. Quand tous les joueurs sont prêts, la partie commence.
    - Timer pour sélectionner l'action / répondre à la question.

Il faut fixer une date pour l'Alpha, la Beta et le portage / la version finale.

Afin de faciliter les échanges entre les différentes équipes, nous allons travailler sur une standardisation du code.

#### Alpha - 15 mars :

- Visuels très simples ;
- Algorithme simple;
- Pas de cases spéciales ;
- BDD;
- Connexion serveur;

# Bêta - 12 avril :

- Ajout des visuels "Choucroute";
- Cases spéciales (Cases "Choucroute");
- Cases "défis";
- Affichage et implémentation des "archives de jeu".

### Finale - 26 avril

• Correction des bugs.

# Portage - 26 avril

• Portage et correction des bugs.