

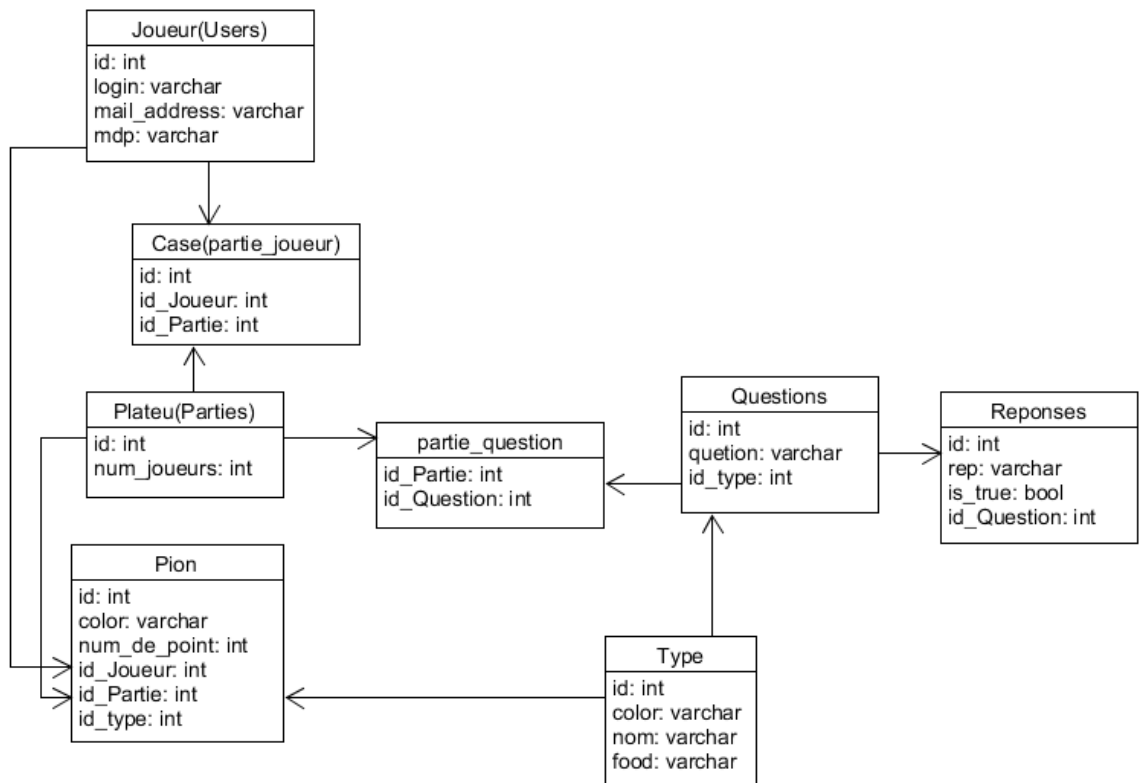
## Réunion 22/01

Présents: Victor Beaucourt - Brard Thibault - Sundus ALKEBSI - Evan Dubois - Eckert Florian - Beaufils Corentin - Berger Antoine - Mohamed Benzahia - Rahma Albekbashy

### Ordre du jour

- Présentation BDD et Questions
- Présentation des règles
- Présentation visuels
- Présentation des Techno
- Divers

#### 1. Présentation BDD et Questions



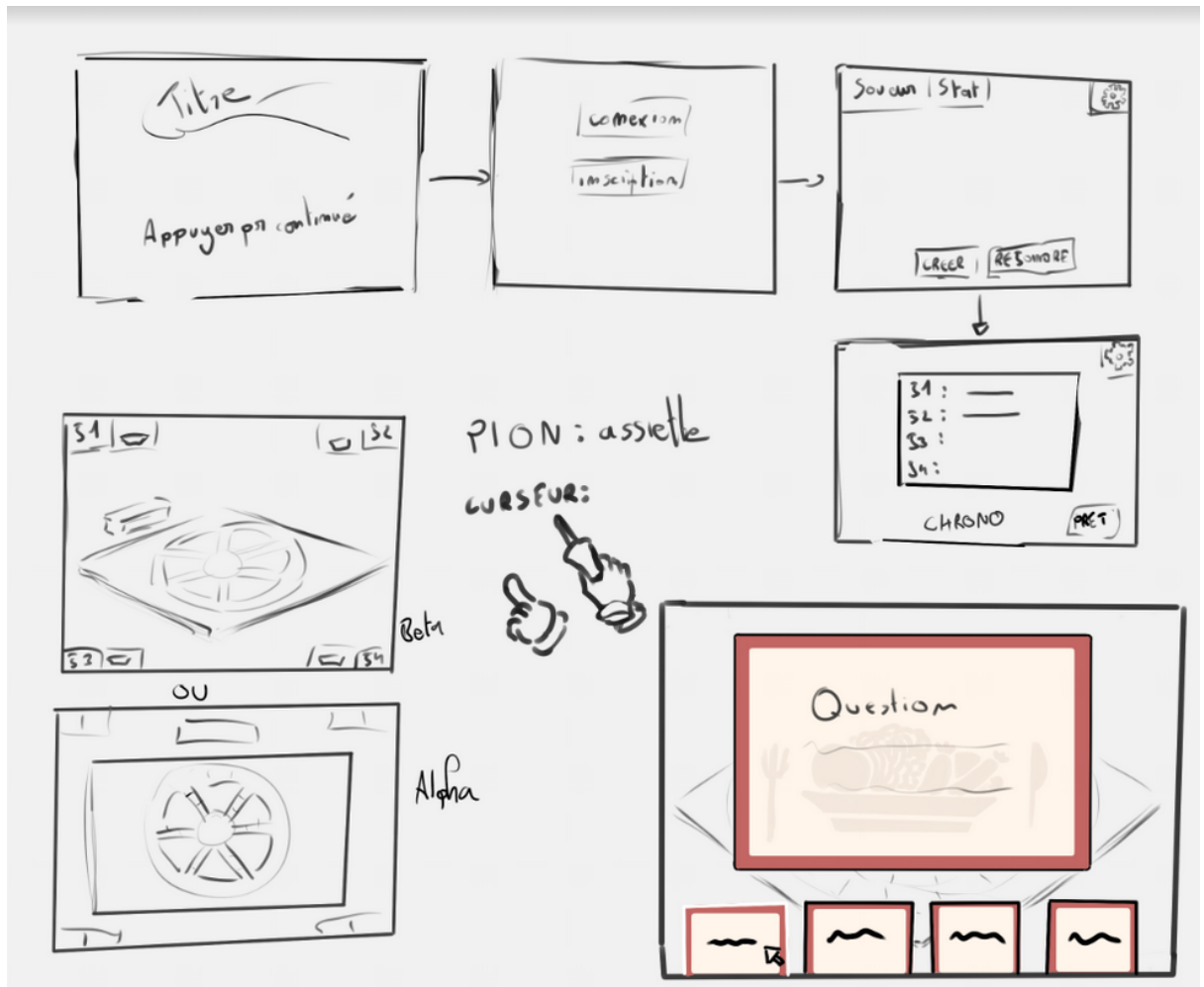
Les questions sont disponibles dans le document ressource. Elles sont déjà prêtes pour l'implémentation.

## 2. Présentation des règles

Les règles sont disponibles dans le document ressource. Elles reprennent basiquement les règles du Trivial Pursuit.

## 3. Présentation visuels

Antoine nous présente les visuels qu'il a travaillé.



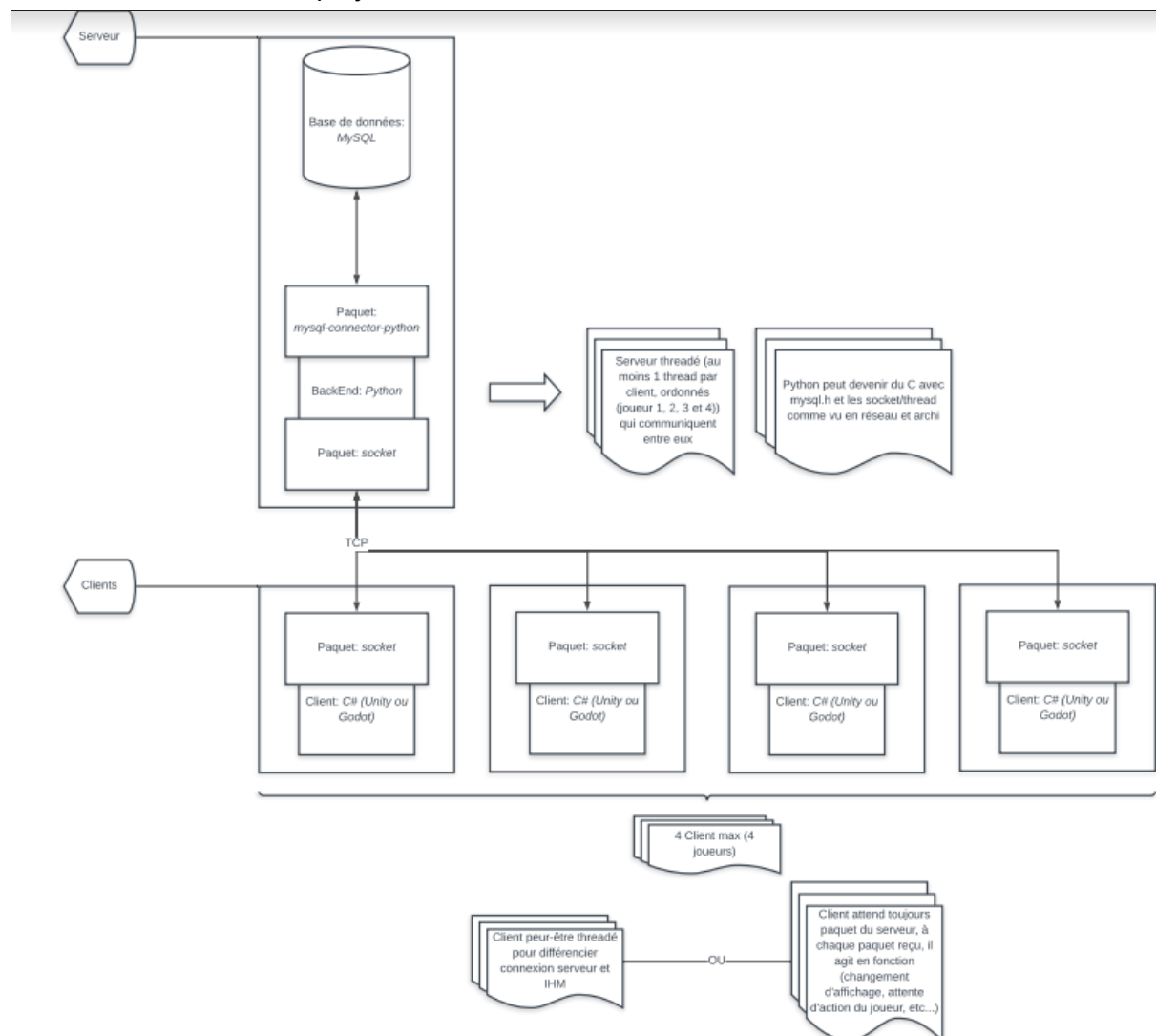
#### 4. Présentation des Techno

Une étude Godot / Unity est présente dans les documents ressources. Pour le back-end, ça ne change pas grand chose, la partie client sera en C#, qu'on choisisse Godot ou en Unity. Pour le serveur, on peut utiliser Python ou C, ça ne change pas grand chose non plus, il faudra juste se mettre d'accord sur le formatage des données. Le choix revient donc à l'équipe Front. Un vote préliminaire est réalisé, il sera validé lorsque nous demanderons son avis au prof.

Pour Godot : 2

Pour Unity : 4

Idée de l'Architecture du projet:



## 5. Divers

Pour le projet, il faudra aussi réaliser la communication du projet. Des idées ?

Sundus propose de réaliser un Site Web, elle s'en chargera.

Une vidéo du jeu est également envisageable. Elle devra être réalisée une fois que nous aurons matière à filmer.

Sundu se propose également de lancer une page Instagram, Facebook et Twitter du jeu.

La bannière et les logos seront réalisés par Antoine et présentés à l'équipe. Mardi, nous essayerons de prendre une photo de l'équipe pour garnir les pages des RS.

L'ambiance musicale du jeu n'est pas à négliger, Rahma se chargera donc de trouver une musique libre de droit.

Sur le discord, un ensemble de logiciels, de documentation, de méthodes a été échangé pour faciliter le travail de l'équipe. Tout est disponible dans le channel #documentation.

D'autres documents ressources ont été ajoutés pour faciliter la rédaction du CdC et des documents de présentation.