



Projet d'Anglais  
SSWJ  
2A TELECOM Nancy - 2023

---

# Compte-rendu de réunion

Lundi 12 février 2024

---

# 1 Caractéristiques de la réunion

## 1.1 Informations générales

- Type : Réunion préliminaire
- Lieu : Télécom Nancy
- Début : 15 h 00
- Durée : 1 heure

## 1.2 Membres présents

- Alexandre LE FOLL
- Arnaud KRAFT
- Karen FOURNIER (*Cheffe de Projet (Absente)*)

## 1.3 Ordre du jour

- Objectifs Scenaristiques
- Première Affaire
- Scénarium de Base
- Première fenêtre de gameplay

## 2 Échanges au cours de la réunion

### Objectifs Scénaristiques

Nous voulons produire un jeu complet.

Pour cela nous avons décidé de faire les objectifs suivants :

- Intro & Tuto
- Case One
- Case Two
- Case Three
- Case Four

Dans un "Case", il aurait :

3-4 Temoignages.

Un Témoignage serait en moyenne de 3 évolutions dont 2 orthographiques et une par comparaison de preuve.

### Case One

Le Case One est un meurtre en huit clôt. Vicky Tim est retrouvée morte dans sa maison pavillonnaire. Son petit ami, Bill Hard, est à la fois, la personne à avoir découvert le corps, la dernière personne à l'avoir vu vivante et également la dernière personne à avoir été vu quitter la scène de crime.

Plusieurs témoins monterons à la barre :

#### - Li Jisto, le légiste de l'affaire.

- > Il commencera par donner l'heure de la mort
- > Il parlera ensuite de la cause de la mort, une hémorragie à la tête.
- > Suite à un traumatisme avec un objet contondant.

(En comparant avec Paul)

- > L'objet devrait être petit et très dur, une boule de billard en est sûrement la cause.

#### - Reed Ired, le témoin oculaire principal.

- > Il voit l'entrée du pavillon de la victime depuis le sien, il y a passé l'après midi à regarder les passants.
- > Assure avoir vu sortir le suspect et personne entrer entre les deux passages du suspect.
- > Il se souvient qu'il a entendu une vitre brisée

#### - Paul Hisman , L'inspecteur en charge de l'affaire.

- > En entrant dans l'appartement il remarque qu'une dispute a eu lieu.
- > Une boule de Billard est au milieu de la pièce

(En comparant avec Reed)

- > En effet du verre était éparpillé dans la maison, normalement lorsque l'on casse une fenêtre de l'intérieur, les morceaux de verres sont à l'intérieur.

#### - Van Quished, Témoin Auditif.

- > Il a entendu une dispute Amoureuse
- > Il connaît les deux, il s'agit de sa voisine
- > C'est également son rival de toujours
- > Il n'écoutait pas pour trouver un point faible de son rival, il a juste été surpris par la discussion lorsqu'il nettoyait ses boules

**Scénarium de Base**

Afin de rajouter du comique dans notre jeux. Nous avons prévu de faire des petites introductions aux Cases.

Ainsi après avoir fait une modification des personnages.

Dick (MC) est toujours appelé par Otto son mentor car il a des excuses bidons pour ne pas aller à ses tribunaux : un accident de voiture, un chat dans une machine à laver ...

**Premières fenêtres de gameplay**

Nous avons discuter de comment la scène de témoignage est organiser avec le sprite au dessus. Une zone avec le texte, des flèches pour se déplacer entre les phrases et le fait de clique sur la faute pour avancer.

Nous avons penser à un système pour comparer deux témoignages où le témoignage à comparer remonte, et nous pouvons naviguer sur les témoignages des autres témoins.

Enfin nous avons réfléchi au menu de sélection des témoins avec des états : Illisibles, Corrigés et Terminés.

### 3 Prochaine réunion

Date prévue :

Lundi 19 février 2024

Ordre du jour (non exhaustif) :

- Structure des Données

TO-DO list :

Alexandre LE FOLL	- Algorithme de placement des zones d'erreur
Arnaud KRAFT	- Création des scènes Unity
	- Création du menu du jeu
	- Écriture des témoignages
Tout le monde	- Utiliser Unity

**FIN DE LA RÉUNION**