

# Réunion 2 - PP2I2

Lundi 19/03

**Membres présents :** Alexis CHAVY Johan Kaszczyk Julien Marland Timéo Alaux

## Ordre du jour

1. Listage des tâches
2. Répartition des tâches
3. Gestion du GitLab
4. Choix du mode d'affichage  
To-do List

## 1. Listage des différentes tâches

- design/graphisme, etc.
- faire un moteur graphique, i.e. gérer l'affichage mode 7 avec les sprites dessus
- (éventuellement faire un modèle 3D)
- faire un moteur physique pour simuler la piste de course, les voitures, gérer les collisions, etc.
- faire un système de menu /d'UX
- la gestion du son, à priori on le fera avec sdl\_mixer mais y aura quand même besoin de musique

## 2. Répartition des tâches

Johan s'occupe d'abord de la gestion des collisions (partie moteur physique)

Timéo s'occupe du moteur graphique

Alexis s'occupe des graphisme, création des formes et textures

Julien s'occupe du moteur physique avec Johan

### 3. Gestion du GitLab

**Pas de gérant** du gitlab, chacun devra créer la branche qui correspond à la fonctionnalité codée, ajouter son travail au fur et à mesure et faire des merge **propres** avec le main (pull du main, mélange sur sa machine, test que tout fonctionne et push sur le main)

### 4. Choix du mode d'affichage

On choisit de commencer avec un mode 7 :

- On représente en interne le circuit et tout le "monde" en vue du dessus, en 2D
- L'affichage se fait en "mode 7" : derrière le véhicule et le décors défile avec le mouvement du joueur

Si on avance vite, la 3D sera envisagée

### To-do list

- Timéo : regarder comment gérer le moteur graphique
- Alexis : commencer la direction graphique et mettre au propre la gestion de projet
- Johan : se renseigner sur la structuration du modèle physique
- Julien : idem Johan