

# Réunion 3 - PP2I2

Lundi 15/04

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

## Ordre du jour

1. Avancement des tâches
  2. Taille des maps/véhicules
  3. discussion sur position joueur
- To-do List

### 1. Avancement des tâches

- Moteur 3D fonctionnel, conversion Blender->.obj à faire
- Design : première map en cours de fabrication
- Moteur 2D en cours, pas fonctionnel
- Moteur physique

### 2. Taille des maps / des véhicules

Alexis continue le dessin de la map en 1600 x 3000 pixels, on verra ce que ça donne dans le jeu mais ça devrait être suffisant.

→ Il faudra dessiner plus loin autour du circuit (herbe par exemple) pour faire le décors autours

→ Il faudra aussi dessiner le décors au delà de l'horizon

### 3. Discussion sur le calcul de la position du joueur

→ On optera plutôt pour des matrices de 0 et 1 pour déterminer si le joueur est dans le circuit ou en dehors et même un découpage du circuit en plusieurs matrices pour réduire le temps d'accès et de calcul

## To-do list

- tout le monde avance sur sa partie
- prochaine réunion 22.04.2024