



Bâtô & Ver2Ter

Compte rendu PP2I2

27 mai 2024



Ordre du jour

Post - mortem

Présents

Lancelot Vanrullen

Ewan Decima

Baptiste Sibellas

Sacha Banak

Sommaire

1. Les points positifs	2
1.1. Sacha	2
1.2. Lancelot	2



1.3. Florian	2
1.4. Baptiste	2
1.5. Ewan	2
2. Les points négatifs	2
3. Soutenance	3
3.1. Points clés	3
3.1.1. Points d'intérêt	3
3.1.2. Répartition	3

1. Les points positifs

1.1. Sacha

- Système d'entité génial
- Supers niveaux d'intro

1.2. Lancelot

- Moteur de jeu très (très) pratique pour implémenter de nouvelles scènes
- Avec le code actuelle, on a quasiment de limites (sauf notre imagination)

1.3. Florian

- Création de scènes glaces super
- Plaisir dans la création de sprites
- implantation d'entité

1.4. Baptiste

-

1.5. Ewan

- Éditeur de niveau (très) très fonctionnel !
- Création de scènes de glace en partenariat avec Florian
- Manager de sons assez pratique pour l'ensemble des scènes
- Magnifique GDP

2. Les points négatifs

- Planification désordonné, désorganisation des tâches
- Concentration sélective sur des points superflu du projet
- Retard conséquent
- implication à géométrie variable



3. Soutenance

3.1. Points clés

3.1.1. Points d'intérêt

- Entité
- Structure (allow pass through ...)
- Items (modifier)
- A^*
- Combat
- Déplacement
- Collisions
- Dialogue
- Changement de scène
- Arme

3.1.2. Répartition

Phases

- Phase 1 : Entité, Collisions, Dialogue, Changement de scène
- Phase 2 : Combat, Items, Déplacement (double saut débloqué), Son (ping pong)
- Phase 3 : A^* , Structure
- Phase 4 : Armes
- Conclusion : Éditeur

On dit quoi quand ?

1. **Sacha** : Entités, Collisions
2. **Florian** : modifier distinction structure/entités
3. **Lancelot** : A^* , armes, dialogue, changement de scènes
4. **Baptiste** : moteur physique déplacement
5. **Ewan** : Structures (ressource chargé en mémoire), son, éditeur

