



Projet Pluridisciplinaire d'Informatique Intégrative 2  
PPII 2  
1A TELECOM Nancy - 2024

---

# Compte-rendu de réunion

Jeudi 4 avril 2024

---

# 1 Caractéristiques de la réunion

## 1.1 Informations générales

- Type : Réunion de conception-avancement
- Lieu : TELECOM Nancy, salle Médialab
- Début : 13 h 00
- Durée : 1 h 00

## 1.2 Membres présents

- Olivia AING (*Chef de Projet*)
- Sylvie SIDLER (*Secrétaire*)
- Chloé BONINN
- Lise MANIÈRE
- Zoé VERNICOS

## 1.3 Ordre du jour

- PRÉCISION DES OBJECTIFS : Revoir les objectifs de manière plus précise pour être sûres de connaître les tâches de chacune
- AVANCEMENT : Point sur l'avancement de chacune

## 1.4 Backlog

Olivia AING	- Ouverture de la fenêtre de terminal et la fenêtre de dialogue	En cours : mais problème d'inversion des 2 (cf. partie Avancement)
	- Dialogues, liste de pouvoirs pour le personnage et gestion de projet	En cours / à réaliser
Chloé BONINN	- Plan du donjon	En cours / recherches
	- Fonctions pour les différents pouvoirs 2	Commentaire (Terminé ou non, blocages ?)
Sylvie SIDLER	- Menu de démarrage	En cours
Lise MANIÈRE	- Carte de la salle actuelle	En cours / recherches
Zoé VERNICOS	- Makefile	Terminé
	- Déplacement joueur	En cours

## 2 Échanges au cours de la réunion

### PRÉCISION DES OBJECTIFS : Revoir les objectifs de manière plus précise

#### Ordre des tâches pour la carte totale de donjon

Carte entièrement visible → A\* → découverte de la carte selon l'avancement du joueur → pouvoirs

Carte visible : affichage de la carte complète du donjon en quadrillage de toutes les salles

Algorithme A\* : il faudra utiliser comme données en entrée la carte créée par Chloé et gardée en sauvegarde. Pendant l'exécution de l'algorithme, il faudra pouvoir suivre la position du joueur sur la carte et la mettre à jour selon ses déplacements.

Découverte des salles sur la carte : après avoir visité une pièce, la case sur le plan passe de assombrie à visible en noir/blanc ou en couleurs.

Pouvoirs : après saisie du pouvoir dans le terminal une fonction prendra en paramètre la string correspondant à l'input et appelle la fonction du pouvoir correspondant.

**Niveau 1** : juste 1 pièce sans murs visibles, le joueur a donc besoin de l'algorithme A\* pour trouver son chemin. Peut faire partie du tutoriel pour introduire l'accès à l'invite de commandes.

#### Menu de démarrage

Proposer un menu options avec pour l'instant uniquement une page vide sauf la flèche de retour. Elle pourra être utilisée pour la personnalisation de Kiki, changement des commandes, ...

Définir une structure Save pour unifier la manière d'enregistrer les sauvegardes des éléments suivants :

- var d'avancement de l'histoire : en int
- identifiant de la carte (quelle salle) : en int
- la position sur la carte en x et y : en 1 tuple ou 2 int
- quelles salles ont été visités (pour l'avancement de la carte) : en liste

#### Réflexion sur le plan

Il faudra peut-être créer un objet mur pour les cases du plan. Le format pour la fenêtre du jeu et chaque case du plan sera à définir dans une prochaine réunion.

Pour plus tard, on pourra faire des pixelArt pour les murs et sols. Pour l'instant, on peut utiliser un code couleur comme :

- le sol en noir
- les objets interactifs avec Kiki ("bumpable") comme les murs en blanc

Attention à la bordure de fenêtre de jeu qui n'est pas accessible pour Kiki. Il faudra mettre une différence de couleur entre le cadre et le jeu

#### Astuce de debug

Pour debug on peut utiliser la commande :

`gdb nomFichier run`

### AVANCEMENT : Point sur l'avancement de chacune

Chloé :

S'est renseignée et a l'algorithme du A\*

Sylvie :

A résolu ses problèmes de SDL.

Le menu s'affiche avec 2 options pour commencer une nouvelle partie ou charger la dernière sauvegarde. Une page s'affiche le temps de charger le jeu en fonction du choix précédent.

Lise :

A résolu ses problèmes de SDL et commence les tests de cartes.

Zoé :

Le Makefile est opérationnel

Le problème de la fonction IMG\_Load non trouvée par SDL est résolu, mais maintenant la fonction ne trouve pas le fichier image à ouvrir.

Olivia :

Les 2 rectangles correspondant au terminal et à la fenêtre de dialogue s'affichent correctement au dessus de la fenêtre de jeu. Problème sur l'affichage de la fenêtre de dialogue et la fenêtre de terminal inversé par rapport aux touches clavier prévues.

### 3 Prochaine réunion

Date prévue :

Jeudi 11 avril 2024

Ordre du jour (non exhaustif) :

- AVANCEMENT : Point sur l'avancement de chacune
- FÊNETRE : Définir les dimensions de la fenêtre de jeu dans la fenêtre de l'application

TO-DO list :

Chloé BONINN	- Définir les fonction des pouvoirs
Sylvie SIDLER	- Définir la structure de sauvegarde de partie
Lise MANIÈRE	- Tests de cartes
Zoé VERNICOS	- résoudre le problème de IMG Load qui ne trouve pas limage
Olivia AING	- Résoudre le problème de l'affichage inversé des fenêtres de dialogue et de terminal

**FIN DE LA RÉUNION**