



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

---

## Compte-rendu de réunion

Mardi 5 mars 2024

---

# 1 Caractéristiques de la réunion

## 1.1 Informations générales

- Type : Réunion de chantier
- Lieu : Visioconférence Discord
- Début : 20 h 00
- Durée : 21 h 10
- Durée : 1 h 00

## 1.2 Membres présents

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

## 1.3 Ordre du jour

- BRAINSTORMING

## 2 Échanges au cours de la réunion

### Brainstorming puis choix du jeu

Durée : 1h00

Résumé du brainstorming :

- Idée que le jeu ressemble à un rpg
- Que ça ressemble aux premiers jeu zeldas (balade entre map et résolution de puzzle)
- intégration d'énigmes à résoudre
- jeu qui serait au début "incomplet" et qu'on débloquerait au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire et du jeu
- But du jeu : résoudre des énigmes, trouver des items pour rendre le jeu de plus en plus complet
- rajout possible de mobs/ennemis plus tard (ce qui soulève des questions : déplacements mobs? pattern d'attaque? faire du tour par tour?, ajout d'une barre de vie dynamique?, mobs qui feraient des dégats au touché?)
- Pour sauvegarder le jeu : utilisation d'un tuple contenant l'identifiant de la map, les positions x et y dans la map, et une variable globale d'avancement de l'histoire (aussi pour éviter répétition des cut-scene au cas d'allers-retours du joueur)

Conclusion du brainstorming :

- Choix du type de jeu : jeu dont le but serait de le rendre de plus en plus complet grace à différentes actions, qvec des pouvoirs qui s'utiliseraient grâce à une sorte d'invit de commande
- Le jeu serait en vue de dessus
- Choix du nom du jeu :

`\debug_mode`

### 3 Prochaine réunion

Date prévue :

Jeudi 14 mars 2024

Ordre du jour (non exhaustif) :

- THÈME : WBS

TO-DO list :

Chloé BONINN	- Envoi du mail pour validation du sujet
Tout le monde	- Réfléchir au WBS et à un sujet de rechange en cas de refus

**FIN DE LA RÉUNION**