



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

Compte-rendu de réunion

Jeudi 14 mars 2024

1 Caractéristiques de la réunion

1.1 Informations générales

- Type : Réunion de chantier
- Lieu : TELECOM Nancy, cafétéria
- Début : 14 h 10
- Durée : 15 h 20

1.2 Membres présents

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

1.3 Ordre du jour

- GESTION DE PROJET : Répartition des tâches
- Brainstorming

1.4 Backlog

Tout le monde	- Validation du projet par les professeurs
---------------	--

2 Échanges au cours de la réunion

Répartition des tâches

- Olivia : ouverture "terminal" (mettre le jeu en pause, avoir un overlay), dialogues, boîtes de dialogue (bipbip à chaque caractère), gestion de projet, faire une liste des pouvoirs pour le personnage.
- Chloé : fonctions pour les différents pouvoirs (variables pouvant prendre 3 états, ON, OFF et UNAVAILABLE, affichage carte de donjon, sauvegarde ($\text{tuple}(\text{variable histoire}, \text{map}_i d, \text{position}x, \text{position}y))$)
- Lise : carte -> murs, interrupteurs, portes, objets clefs, taille de la carte
- Sylvie : menu start, sfx
- Zoé : déplacement joueur, ouverture "terminal" (mettre le jeu en pause, avoir un overlay), Makefile

Tâches à partager : histoire, guide du jeu, musique, design

Tâches à voir dans un second temps : barre de vie et monstres, options de personnalisation (couleur de kiki, mixeur de volume, accessoires ?)

Brainstorming

- Kiki sera bleue. Au niveau du sprite : saute au lieu de marcher ? Il faudrait faire une vue de 3/4. Si trop compliqué de dessiner une araignée on fait un personnage avec des caractéristiques d'araignée ? - Utilisation d'un algorithme complexe : A* avec une carte ?, les ennemis ?, sur un boss pied avec de l'ombre ? -> la carte serait un pouvoir - Créer un menu joueur en plus du terminal. - Créer toutes les cartes avec différentes couleurs. Organiser sous forme de chapitre. Transition entre 2 cartes : s'assombrit puis affiche la nouvelle carte. Découper les cartes en carreaux/ cases. - Il faut gérer les sauvegardes. - Choix des touches pour le déplacement : les flèches ou Z,Q,S,D (les 2 doivent marcher). Espace pour attaquer. - Pour les tests, créer des petits programmes indépendants. - Mettre des regex dans le Makefile ? - Lancer le debug mode change une variable que Lise pourra utiliser pour déterminer si le mur peut être traversé par le personnage ou pas. - Les pouvoirs ont des contre parties : par exemple, debug mode permet de traverser les murs mais empêche d'interagir avec tous les éléments (interrupteurs...), god mode permet d'être invincible mais on ne peut pas attaquer. - S'occuper de l'affichage complet, de la variable d'histoire... - Au niveau de l'organisation git on crée chacune une branche et on merge quand on est sûr que ça marche.

- Un personnage tutoriel en forme de livre expliquera les règles, rajouter la possibilité de choisir de faire ou non le tutoriel. Rajouter une variable d'amitié avec le tutoriel (Se vexe si on le skip) ? Rajouter une aide de jeu si le joueur est bloqué ?

- Possibilité d'un boss "pied" / "chaussure".

- Le jeu sera dans un premier temps noir et blanc et on découvre les couleurs une par une. Au niveau design, il y aura des objets à découvrir (par exemple : les couleurs), des coffres (mettre des armes (ducky-roquette, chewing-gum) ? aléatoire ?), des portes et des interrupteurs, des portes avec des clés ?

- On fait un premier arc de l'histoire qui pourrait continuer ensuite.

- Le jeu ne doit pas être trop compliqué. Pour créer et organiser le code : faire des chapitres.

- Si on a le temps faire un guide de jeu (présentation des personnages...)

- Un personnage mur qui bouge, il aurait une couleur différente comme ça visible qu'après certains chapitres.

Tâches supplémentaires :

- Il faudra coder les sounds effects, Olivia mettra des places holder en attendant.
- Rajouter un mixeur de volumes.
- Rajouter possiblement le choix de la couleur de Kiki.
- On améliorera le design après avoir codé le jeu.
- Création d'un inventaire (nombre de places limitées ?, s'affiche dans le menu joueur, avoir une arme de base qu'on peut modifier)
- Rajouter l'utilisation de la souris ? (pointer sur une carte pour voir le chemin le plus court jusqu'au point désigné ?)
- Barre de vie et monstres. Créer un god mode.

3 Prochaine réunion

Date prévue :

Jeudi 21 mars 2024

Ordre du jour (non exhaustif) :

- réunion d'avancement

TO-DO list :

Tout le monde	- recherches - commencer la programmation
---------------	--

FIN DE LA RÉUNION