**Compte rendu**

**Date**

23 novembre 2017

**Personnes présentes**

Nathan Bonnard, Alban Descottes, Morgan Feurte, Hien Minh Nguyen, Oummar Mayaki

**Objet :** *Cours GP*

**Décisions**

* **Réunion à Polytech 30/11/17 pour élaborer l’arbre et finir la matrice des risques**
* **Rôles**

Minh a été désigné chef de projet.

Oummar sous-chef/responsable GP

Nathan responsable technique Jeu

Morgan responsable technique Web

Alban responsable tests

* **Jeu (Interface)**

\*Jauges qui indiquent le niveau de bouclier de chaque perso.

→ Une fois le bouclier écoulé, les persos ont 1 SEUL point de vie

→ Effet de contour rouge pour dire “Caution ! Last Life”

→ Bouclier rechargeable en retournant au vaisseau et en se branchant dessus

→ Un effet visuel autour de la barre du personnage qu’on contrôle actuellement

\*Minimap bougeable sur l’interface

→ sur des points fixes de l’interface? ou librement ?

→ plutôt un radar qu’une minimap, on pourra pas l’utiliser pour se déplacer

* **Jeu (gameplay)**

\*Arbre

→ un seul arbre qui regroupe les compétences deux personnages

→ déblocage de compétences mixes à partir de la portion d’arbre de chacun.

→ toujours en se basant sur les 5 compétences de base (dash, lien, shield, griffe, grenade/special gun)

→ Niveaux de difficulté?

**Actions**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Responsable** | **Date limite** |
| Réfléchir à compétences et liens. | Chacun | 30/11/17 (1 sem) |

**Informations**

* **Matrice des risques**

Commencé à rédiger la matrice des risques

* **Fiche heures passées**

Commencé à rédiger la fiche des heures passées sur le projet.