

REUNION CONCEPTION N°1 05/03

05 mars 2025 / 14:00

PARTICIPANTS

Gabriel DIYAN Mathis PACCOUD Raphaël ROULLET Thomas RAMILLON

ORDRE DU JOUR

PARTICIPANTS	1
ORDRE DU JOUR	1
NOTES	1
Modalité des réunions	1
Fonctionnement	2
Utilisation du git	2
Structure du projet	2
Etude préalable du jeu	2
Jalons	3
Modalité de code	3
TÂCHES	3
ORDRE DU JOUR DE LA SEMAINE PROCHAINE	3
Prochaine réunion : mercredi 12 mars à 16h	4

NOTES

Modalité des réunions

Au début du projet les réunions auront lieu toutes les semaines pour mettre en place le projet. On pourra ensuite ralentir le rythme lorsque les jalons seront fixés.

Fonctionnement

On peut modifier les règles de crossy road si on le veut : on va commencer par faire le jeu classique et s'assurer qu'il fonctionne bien avant de rajouter des potentielles fonctionnalités. De plus, le but est d'avoir **à tout moment du projet un jeu jouable** : on s'assurera ensuite de l'améliorer si il le faut.

Utilisation du git

Deux options s'offraient à nous :

- travailler tous dans la branche main et faire attention aux potentiels conflits (comme lors du PP2I 1)
- travailler avec des merge pour éviter au maximum les conflits

On a décidé de faire un compromis en travaillant avec une branche main et une branche dev. Nous travaillerons tous sur la branche dev et lors de moments clés du projets nous ferons un merge de la branche dev et de la branche main. Cela nous permet d'éviter de désigner un git master et cela nous assure tout de même une certaine sécurité avec la branche main.

Structure du projet

Le jeu est découpé en 3 grandes parties:

- Le CORE : qui implémente la logique du jeu
- L'UI : qui implémente l'affichage (soit graphique, soit dans le terminal)
- L'IA : qui implémente les algorithmes d'intelligence artificielle

On doit commencer par implémenter le CORE car toutes les autres parties en sont dépendantes.

Il est important de ne pas oublier d'ajouter les nouveaux fichiers codés au makefile.

Etude préalable du jeu

On doit commencer par une étude préliminaire du jeu : lister ce qui est dans le jeu, les menus, les obstacles, la physique du jeu ainsi que la génération de terrain. Cela va nous permettre de mettre en place un cahier des charges à la prochaine réunion.

Jalons

On doit suivre ces jalons

- Fin mars : jeu textuel fini (pas forcément avec tous les algorithmes mais au moins la base du jeu est là)
- 14 avril : il faut avoir fini l'UI
- Mi mai : on doit avoir fini l'IA
- Entre mi mai et le 22 mai on doit finir le jeu , le diaporama et finir la gestion de projet

Modalité de code

Tout le code doit être en anglais (nom des variables , des fonctions, etc...). Malgré tout, les commentaires doivent être en français. Il est important de commenter chaque fonction.

TÂCHES

1. Essayer l'option git sur une branche principale et des merge en faisant un projet pour tester **Raphaël ROULLET** **Mathis PACCOD**
Gabriel DIYAN **Thomas RAMILLON**
2. Commencer l'état de l'art **Mathis PACCOD**
3. Faire l'étude préalable des fonctionnalités du jeu
Raphaël ROULLET
4. Commencer le cahier des charges **Thomas RAMILLON**
5. Faire une pipeline de tests **Gabriel DIYAN**
6. Regarder une deuxième fois la vidéo de CodeBH sur crossy Road
Gabriel DIYAN **Thomas RAMILLON** **Mathis PACCOD** **Raphaël ROULLET**
7. Demander à monsieur Oster si le jeu textuel s'actualise seul ou pas **Gabriel DIYAN**

ORDRE DU JOUR DE LA SEMAINE PROCHAINE

- Review de la T0-D0
- Finir le cahier des charges

- Mise en place de la structure du projet
- Réfléchir aux structures de données à utiliser
- Répartition des tâches pour le jeu en textuel

Prochaine réunion : mercredi 12 mars à 16h