

REUNION CONCEPTION N°4 26/03

26 mars 2025 / 10:10

PARTICIPANTS

Gabriel DIYAN Mathis PACCLOUD Raphaël ROULLET Thomas RAMILLON

ORDRE DU JOUR

PARTICIPANTS	1
ORDRE DU JOUR	1
NOTES	1
Review de la TODO	1
Makefile	2
Faire des tests	2
Boucle d'action	2
Création du sol	2
ORDRE DU JOUR DE LA SEMAINE PROCHAINE	3
Prochaine réunion : Vendredi 4 avril 8h30	3

NOTES

Review de la TODO

Pour la classe game il y a eu la suppression des fonctions superficielles et l'ajout de game_start qui créer une partie "vide".

La dosctring doxygene a bien été faite

Le fichier macro.h a été fait, on réserve des plages de 10 par thème, et on garde des entiers positifs et les test_players sont bien validés

Pour l'état de l'art, il est bon dans l'ensemble, il faut plus de précision sur le parcours en profondeur avec l'explication de l'élagage pour l'algorithme final

La Classe Board:

- il faut aussi changer la position dans la grille dans board_update

- il faut changer la valeur de retour de `check_colision`. Ce sera maintenant un entier qui dira si la position tue le joueur, le bloque (arbre) ou si la position permet de continuer la partie. La fonction sera alors renommée en `check_colision_type`
- player move doit s'adapter aux nouvelles macros (pas de 1 -1)
- ground_move devra appeler la fonction de création de terrain pour les cas limites

Le TUI fonctionne bien mais on doit adapter son implémentation à la nôtre. Sa boucle d'action tourne en continue, s'il détecte un clic, il execute l'action donc le joueur peut rester immobile. Le choix de désactiver le buffering a été fait car cela pouvait effectuer un trop grand nombre de sauts d'un coup. Il n'y a pas encore d'affichage du score, il faudra le faire.

Pour la classe obstacle, l'attribut type va devenir un int et non plus un char

Makefile

Le Makefile n'est pas très propre et il reste des problèmes à régler, il faut aller voir sur arche dans le cours pour automatiser le makefile et que ca soit plus organisé.

Faire des tests

Il faut faire systématiquement des tests avec assert en utilisant des messages d'erreurs. Si besoin d'exemple, il faut regarder ce qu'a fait Raphaël pour Game.

Boucle d'action

La boucle d'action doit commencer à être établie, il faut réutiliser le code de Mr Bouthier disponible sur arche

Création du sol

La création du sol est maintenant notre priorité afin de pouvoir commencer à jouer au jeu. Après réflexion, il faut repenser notre structure de donnée ce qui va grandement faciliter cette création, il faut :

Changer Ground : (route, voiture, vitesse) ce qui permet de garder les attributs de toute une ligne ce qui facilite la génération, en effet on a remarqué que les obstacles d'une ligne tournaient en boucle et gardaient les mêmes caractéristiques.

Une fonction `gen_ground(grid_ground, score)` qui va générer les paramètres pour `ground_make`

Une fonction `ground_make(tous les attributs de ground)` qui va faire une case de la grille de ground.

Une fonction `Obstacle make_obstacle(int type, Ground, float h_pos)` qui permet de créer les obstacles avec des switch cases en fonction du type, pour chaque cas on génère les obstacles.

Pour la liste circulaire, ce sera juste un tableau de taille fixe et on utilisera une méthode get qui fera automatiquement le modulo des indices pour que la liste soit circulaire.

TÂCHES

- Faire le Makefile avec l'exemple de Mr Bouthier **Gabriel DIYAN**
- Adapter la classe Board aux attentes (cf review TODO) **Mathis PACCLOUD**
- Changer la position des obstacles dans la grille dans board_update **Thomas RAMILLON**
- Pofinement de l'état de l'art **Mathis PACCLOUD**
- Génération de Ground **Raphaël ROULLET** **Thomas RAMILLON** **Mathis PACCLOUD**
- Adapter le TUI et ajout du score **Gabriel DIYAN**
- Boucle d'action **Gabriel DIYAN**
- Changement de l'attribut type de Obstacle en int **Thomas RAMILLON**
- Ecrire des jeux de tests pour vos fonctions (tout le monde)

ORDRE DU JOUR DE LA SEMAINE PROCHAINE

- Review todo
- Début du GUI ?

Prochaine réunion : Vendredi 4 avril 8h30