

# REUNION CONCEPTION N°8

## 06/05

06 mai 2025 11h

### PARTICIPANTS

Gabriel DIYAN Mathis PACCOUD Raphaël ROULLET Thomas RAMILLON

### ORDRE DU JOUR

<b>PARTICIPANTS</b>	<b>1</b>
<b>ORDRE DU JOUR</b>	<b>1</b>
<b>NOTES</b>	<b>1</b>
Review Todo	1
TÂCHES	2
<b>ORDRE DU JOUR DE LA SEMAINE PROCHAINE</b>	<b>2</b>
<b>Prochaine réunion : Mardi 13 mai 9h</b>	<b>2</b>

### NOTES

#### Review Todo

- Les CR ont été rédigés, il ne manque plus que quelques export en pdf pour Thomas. Le suivi de la gestion de projet est donc assuré.
- Les menus sont toujours en cours de réalisation, la spritesheet des boutons est faite, il faut maintenant l'intégrer et s'en servir.
- Le README est mis à jour pour l'instant, il faudra encore le mettre à jour avec des screenshots et vidéos.
- L'implémentation de l'IA est en cours, une première version naïve est implémentée où le joueur avance lorsqu'il peut et attend sinon. Cette version est buggée pour l'instant car il n'y a pas de limite à la vitesse des sauts de l'IA et le calcul des hitbox

semble également poser problème. L'idée est d'attendre d'avoir quelque chose de solide pour continuer avec des versions de l'IA plus poussées.

## TÂCHES

- Finir les menus **Raphaël ROULLET**
- Corriger les bugs de l'IA et gérer les hitbox de manière plus solide  
**Thomas RAMILLON**
- Patch les collisions de rondins (problème avec la taille)  
**Gabriel DIYAN**
- Gestion sauvegarde classement score (fichier .json) **Mathis PACCLOUD**

## ORDRE DU JOUR DE LA SEMAINE PROCHAINE

- Review TODO
- Démarrage diaporama soutenance

Prochaine réunion : Mardi 13 mai 9h