*- Studio Mania Games Development -*

*Les comptes rendu de chaque semaine seront répertoriés au propre dans un document Word accompagné du planning pour qu'on soit bien dans les temps par rapport a ce que l'on prévoit de faire ou que l'on s'adapte dans le cas contraire.*

**Avancée du travail :**

Compte rendu du travail effectué du lundi 21 Mars 2016 au lundi 4 Avril 2016  
  
1. Fabien :

* Organisation du travail : répartition des tâches, organisation de l'espace de travail (création de dossiers, tri des documents etc), documentation sur pygame, mise a jour du carnet de bord.
* Enrichissement de la banque d’image de Picross 5x5
* Travail en collaboration avec Quentin sur la création de la grille cliquable. L'affichage de la grille est bon, on essaie de la rendre cliquable avec pas mal de difficultés :

**Difficultés rencontrées :**

*- Comment récupérer les coordonnées de chaque case de la grille?*  
**Pistes de réflexion:**  
-Utiliser la fonction Rect() et la fonction Collidepoint()  
-Utiliser des matrices (=listes de listes) .  
-Approfondir les recherches internet pour trouver une autre solution.  
  
**Avancement par rapport au planning :** Dans les temps.  
  
2. Quentin :

* Travail sur l'interface graphique : mise en place de la récupération de la position de la souris dans la fenêtre, de la détermination de la position, et dimensions des rectangles qui vont être nécessaires pour pouvoir remplir (selon les clics de l’utilisateur) ces rectangles en noir, vide, croix...

**Avancement par rapport au planning :** Dans les temps.  
  
3. Romain :

* Règles du jeu

**Avancement par rapport au planning :** En avance  
  
4. Sinan :

* Résolveur de Picross 5X5 : Règles principales de résolutions préétablies
* Coup de main pour L’Interface Graphique
* Enrichissement de la banque d’image de Picross 5x5

**Difficultés rencontrées :** *Dur, dur de tester son code sans interface graphique…*

**Avancement par rapport au planning : En Retard**