

## Compte Rendu

Compte rendu de réunion du Projet Intégrateur du Lundi 7 février

Etaient présents: 14 membres

Cette semaine, les équipes se sont attardées sur leur spécification pour pouvoir produire un diagramme de Gantt plus complet et plus précis. De ce fait, ils ont créé différents diagrammes pour mieux visualiser les différentes interactions et fonctionnalités dont ils auront besoin. Le diagramme de Gantt nous servira à avoir une meilleure vision d'ensemble en décrivant précisément deux jalons avant le rendu final pour qu'il y ait assez tôt une version du jeu qui marche même si toutes les fonctionnalités ne seront pas implémentées. En parallèle de cela, j'ai demandé à chaque groupe de choisir un responsable pour pouvoir mieux communiquer avec l'ensemble des membres de chaque équipe mais aussi pour suivre plus facilement leur avancée tout au long du semestre et pouvoir identifier les potentiels retards ou dysfonctionnements à résoudre.

De plus, les équipes se forment petit à petit à Unity car dans certains groupes il est essentiel d'avoir une base de connaissance de ce logiciel pour pouvoir produire une bonne spécification et mieux identifier les phases longues et difficiles. Une maquette du jeu avec les interactions qu'on pourrait avoir avec, a été créé par le groupe front pour visualiser un premier jet de ce à quoi ressemblera notre produit fini.

En somme, une version finale du diagramme de Gantt va être faite à la séance prochaine pour que tout le monde y adhère car il y a des interdépendances entre les groupes pour certaines tâches particulières. En parallèle, chaque groupe se forme à Unity pour essayer de comprendre cet outil très puissant qui nous aidera tout au long de ce projet.