**Compte rendu de réunion**

Date 11 avril 2024

Heure 17h50 – 18h30

Présent :

* Clément Simon
* Ilhami kandemir
* Mundaya Moise
* Burniaux François (Client) / Frenchois

Discussion :

* Faire de l’héritage !
* Avoir une complexité dans les ennemis, pas de nombre min ou max du nombre d’ennemi diff.
* Gérer leur force, attaques etc
* Faire attention aux natures de quêtes différentes (principale, secondaire etc)
* Faire attention a pouvoir rajouter facilement des nouvelles quêtes sans devoir faire 23455 changements.
* TOUT doit être souple, rien ne doit être propre à l’histoire
* Jongler entre les thématiques souples et précise au niveau des missions
* Penser à l’entonnoir (On part du générique et puis on précise)
* Ne pas avoir des quêtes trop linéaires (pas en arbre)
* Ne pas toujours devoir passer au même endroit, et pas trop guidé
* Quand on réexécute le jeu on doit avoir la sauvegarde
* On doit avoir tous les concepts de l’oo de python dans le projet
* Pas de bases de données, utiliser des fichiers txt, json ou autres
* Class jeu, ordinateur, personnage, ennemis, joueur, pnj, quêtes, boss, …
* La class doit avoir un sens, ne pas en créer juste pour dire de
* !! Tout le code doit être modulaire !!!

! ! Le plus important est la méthodologie et le code (coder souvent et pas tout en last minute) ! !

Tâches suivantes :

* Créer l’histoire
* Penser à la méthodologie globale du jeu et faire un schéma (class, héritage, etc..)