

COMPTE RENDU DE LA SIXIEME REUNION

DATE

11/04/2024

HEURE

18h

LIEU

salle 1.12

ORDRE DU JOUR

-Discussion sur le code de
Dijkstra.

PARTICIPANTS

JEKKAM Issame
MOUNCHID Abdellah
BRIBER Kenza

SUJETS ABORDES

La possibilités de mettre en place des points fixes dans la map qu'on pourrait utiliser comme les noeuds de l'algorithme de Dijkstra.

Présentation des travaux accomplis

Abdellah: Le déplacement du joueur sans aucun problème dans la map et la mise en place de points fixes. Proposition d'un système de suivi mais occurrence de bugs en rapport au obstacles et à la distance.

Kenza: essai pour implémenter Dijkstra

Issame: Mise en place d'un point bleu qui suit un avec des déplacements mais occurrence d'un problème avec l'augmentation de la vitesse du player.

Clôture de la réunion

Proposition de points fixes sur la map pour le graphe de Dijkstra pour ne pas utiliser tous les points de la map et optimiser Dijkstra.

Fin:19H30