

COMPTE RENDU DE LA TROISIEME REUNION

DATE

02/04/2024

HEURE

13h

LIEU

salle S.08

ORDRE DU JOUR

Troisième réunion:
faire le point sur
l'avancement du projet,
identifier les problèmes
rencontrés et planifier les
prochaines étapes

PARTICIPANTS

MOUGEOT Pierre-
Louis
JEKKAM Issame
MOUNCHID Abdellah
MULLER Axel
BRIBER Kenza

SUJETS ABORDES

PENDANT LA RÉUNION, CHAQUE MEMBRE A PRÉSENTÉ LE TRAVAIL
ACCOMPLI DURANT L'INTERVALLE DE 10 JOURS. CETTE
PRÉSENTATION COMPRENAIT DES DÉMONSTRATIONS DES
NOUVELLES FONCTIONNALITÉS.

Présentation des travaux accomplis

Abdellah: La conception d'un sprite qui bouge avec une gestion des collisions par rapport aux blocs(ne pas dépasser un bloc). l'ajout de la capacité à tirer en appuyant sur une touche.(collision entre le tir et le joueur).

Kenza: La conception d'un sprite qui peut se déplacer et tirer sur un autre sprite statique tout en éliminant a chaque fois un cœur de vie.

Pierre Louis et Axel: en cours de création d'une map à partir d'un tableau de chiffre : 1=obstacle,0=terrain.

Issame: La conception de l'ennemi(point rouge) qui a la capacité de se déplacer vers le joueur(point bleu).Cependant, si un obstacle est présent ,l'ennemi n'arrive pas à trouver le chemin: il se retrouve coincé dans l'obstacle et donc n'arrive pas à atteindre le point bleu(joueur).

- Quelques difficultés rencontrées dans l'algorithme de Dijkstra (problème d'overflow).

Clôture de la réunion

- Démonstration de chaque avancement pour définir les problèmes rencontrés et collaborer pour les résoudre.
- Fixation de la date et de l'heure de la prochaine réunion(un intervalle de 10 jours).

Fin :14h