

# Compte Rendu Réunion 1

L.Buisson, E.Huet, G.Mounier, M.Soldatov

21/02/2024

Début : 16h56

Fin : 18h51

Durée : 1h56

## 1 Rapport de présence

Membre	Présent	Référent
L.Buisson	D	X
E.Huet	D	
G.Mounier	D	
M.Soldatov	D	

1

## 2 OdJ

1. Définition du projet
2. Documentation et organisation
3. Considérations techniques

---

1. **Légende** : P : Présent, D : Distanciel, A : Absent. Le référent est le rédacteur du compte rendu.

## 2.1 Définition du projet

trois pitchs ont été proposé :

- Le jeu est un RTS-RPG à la manière de Dawn of War 2, dans lequel les quatres héros affrontes un Unectas et son armée de créatures marines qui veulent voler l'eau du peuple Tanuki.
- Le jeu est un Roguelike traditionnel à la Shattered Pixel Dungeon dans lequel le Héros explore une grotte de laquelle sort de l'eau empoisonnée.
- Le jeu est une combinaison de TIS-100 et le Password Game, où Unectas donne des tâches de plus en plus irréalisable au joueur qui doit compléter son PP2I avant la date de rendu.

Il est décidé de ne pas suivre la troisième concept car celui-ci pourrait ne pas être très accessible pour des utilisateurs non programmeurs. Nous choisissons de privilégier le premier concept qui est plus original et permet une grande variabilité de solutions techniques.

## 2.2 Documentation et organisation

La documentation doit contenir une documentation détaillée. Nous décidons d'utiliser Doxygen pour générer automatiquement une documentation PDF des algorithmes et structures de données sans conserver deux versions des mêmes informations.

Aperçu des tâches à effectuer et de leur ordre.

- Sprites / Moteur
- Mécaniques de jeux : Pathfinding, steering behavior
- IA
- Feature Freeze
- Equilibrage

## 2.3 Considérations techniques

Un certain nombre de questions de clarification ont été posé à m. Bouthier.

- Quelle est la version de LLVM cible ? N'importe laquelle.
- Peut on cibler x86\_64 uniquement ? Oui.
- Peut-on utiliser des bibliothèques en plus de SDL ? Oui.
- Combien de personnes y'auras-t-il dans les jurys des soutenances ? Cela n'a pas été décidé.
- Quelle version de SDL doit-on utiliser ? La dernière sous-version de SDL2.
- Peut-on utiliser OpenMP ? Pas de réponse a été donné.
- Quel OS doit-on cibler ? Linux, Mac et Windows.
- Peut-on utiliser des extensions non-standard du C ? Eventuellement celle de GNU.
- Quelle est la version cible du standard C ? N'importe laquelle.

Il est décidé de structurer le projet autour d'un Entity Component System.

### **3 Prochaine réunion**

Le vendredi 21 février à 18h30