

Compte Rendu Réunion 4

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

13/03/2024

Début : 19h00

Fin : 19h40

Durée : 00h40

1 Rapport de présence

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

1

2 OdJ

1. Langue de la documentation
2. Fonctionnement de Doxygen
3. Rangement du projet
4. Uniformisation des erreurs
5. Scénario
6. Fonctionnement du stockage de la carte

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

2.1 Langue de la documentation

Il est décidé unanimement d’écrire la documentation du code en anglais, et les documents de design en français.

2.2 Fonctionnement de Doxygen

- Doxygen supporte le markdown
- En haut des fichiers *.h, il faut ajouter ‘`/// @file <file name>’`
- Utiliser ‘`/// !’ pour commenter une structure ou fonction`
- Il est décidé d’activer le backend ‘html’

2.3 Rangement du projet

Il est décidé de ranger le projet selon la structure désormais présente dans le projet. Le nom ‘Age of Sources’ est choisit, le dépôt git est renommé en conséquence.

2.4 Uniformisation des erreurs

Il est décidé d’uniformiser les erreurs dans une ‘enum’ pour en simplifier la gestion et éviter les cas où un même code d’erreur correspond à plusieurs erreurs.

2.5 Scénario

- L’acronyme ”Union Nationale des Eaux Chaudes, Tempérées, Arides et Sèches” est choisi pour l’adversaire principal : UNECTAS.
- Le narrateur du didacticiel est un personnage jouable, il est happé dans l’univers du jeu lors du didacticiel et devient partiellement fou.

2.6 Fonctionnement du stockage de la carte

Les cartes seront stockés dans des bitmaps, avec chaque pixel correspondant à un sprite. Cela permet plus facilement de gérer la minicarte et la modification des cartes.

3 TODO

| Completion | Tache | Attribution | Date début | Date fin | Dépendance 1 |
|--------------|--|-------------|------------|----------|--------------|
| Finis | [ALG] Gestion des inputs et de la souris | Elliott | 09/03 | 10/03 | |
| Finis | [ALG] Implementer l'ECS | Louis | 21/02 | 27/02 | |
| Finis | [ALG][RDR] Faire l'asset manager | Louis | 12/03 | 12/03 | |
| Finis | [DOC] Documenter l'ECS | Elliott | 13/03 | 13/03 | 5 |
| Finis | [LOR] Jouer à un RTS | Maxime | 22/02 | 28/02 | |
| Finis | [RDR] Faire la caméra | Louis | 08/03 | 10/03 | |
| En cours | [ART] Designer l'UI | Tous | 23/02 | | |
| En cours | [BLD] Compiler la doc avec doxygen depuis notre makefile | Ghislain | 10/03 | | |
| En cours | [DOC] Documenter les structures de bases | Tous | | | |
| En cours | [DOC] Faire le diagramme de Gantt | Maxime | 08/03 | | |
| En cours | [DOC][FFZ] Spellcheck la doc | Tous | 08/03 | | |
| En cours | [LOR] Le lore des personnages | Tous | 11/03 | | |
| En cours | [RDR] Faire un rendu de la carte | Maxime | 12/03 | | |
| En cours | [RDR] Rendre l'UI | Ghislain | 12/03 | | 10 |
| Non commencé | [DOC] Expliquer pourquoi un ECS | | | | |
| Non commencé | [DOC][FFZ] Recompiler les CR | Tous | | | |

4 Prochaine réunion

Le mercredi 20 mars à 18h45