

Compte Rendu Réunion 11

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

15/05/2024

Début : 17h30

Fin : 17h50

Durée : 0h20

1 Rapport de présence

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

1

2 OdJ

1. Gestion de la pause
2. Glue
3. Club dessin
4. Date de rendu final
5. Les bâtiments

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

2.1 Gestion de la pause

La pause n'est présente que sur la branche de Ghislain. Dans l'idée, une variable "running" contient tous les états du jeu (stop, menus, pause, options etc.). Si on ajoute un état, il faudra l'ajouter à "running". Pour l'instant elle est uniquement présente sur la branche de Ghislain.

2.2 Glue

Les trois axes principaux à développer est à présent sont :

1. le déplacement des unités
2. la gestion des bâtiments
3. la gestion des capacités des unités, par exemple extraire des ressources ou construire des bâtiments

L'UI va être dans un vecteur qui va afficher être affichée

2.3 Club dessin

L'idée est d'aller au club dessin vendredi après-midi pour avancer sur les sprites.

2.4 Date rendue final

La date de rendu du projet a été rappelée au lundi 27 mai.

2.5 Les bâtiments

Les bâtiments sont sélectionnables mais pas déplaçable, ce qui pose problème avec le déplacement. La fenêtre de sélection doit entièrement contenir le bâtiment ce qui est embêtant.

3 TODO

Completion	Tache	Attribution	Date début	Date fin	Dépendance 1
Finis	[ALG] Implementer l'ECS	Louis	21/02	27/02	
Finis	[LOR] Jouer à un RTS	Maxime	22/02	28/02	
Finis	[RDR] Faire la caméra	Louis	08/03	10/03	
Finis	[DOC] Faire le diagramme de Gantt	Maxime	08/03	18/03	
Finis	[DOC] Documenter les structures de bases	Tous	08/03	17/04	
En cours	[DOC][FFZ] Spellcheck la doc	Tous	08/03		
Finis	[ALG] Gestion des inputs et de la souris	Eliott	09/03	10/03	
Finis	[BLD] Compiler la doc avec doxygen depuis notre makefile	Ghislain	10/03	15/03	
En cours	[LOR] Le lore des personnages	Tous	11/03		
Finis	[ALG][RDR] Faire l'asset manager	Louis	12/03	12/03	
Finis	[RDR] Faire un rendu de la carte	Maxime	12/03	15/04	
En cours	[RDR] Rendre l'UI	Ghislain	12/03		13
Finis	[DOC] Documenter l'ECS	Eliott	13/03	13/03	4
Finis	[ALG] Erreurs unifiés	Louis	15/03	15/03	
Finis	[ALG] Implementer les steering behaviors	Louis	20/03	24/04	
Finis	[ALG] Pathfinding élémentaire	Eliott	25/03	12/04	14
Finis	[ART] Implémenter la gestion du son	Louis	27/03	29/03	
Finis	[UNI] Gestion de l'ajout d'unité	Ghislain	15/04	23/04	
Finis	[ALG] Gestion des animations	Louis	04/05	07/05	
En cours	[ALG] "Glue"	Tous	13/05		
Non commencé	[ALG] IA de l'adversaire	Louis			
En cours	[ART] Ajouter les sounds effects	Louis	14/05		
En cours	[ART] Designer l'UI	Tous	13/05		
Non commencé	[DOC] Expliquer pourquoi un ECS	Tous			
Non commencé	[DOC][FFZ] Recompiler les CR	Tous			
En cours	[TGD] Faire les menus	Ghislain	13/05		15
Non commencé	[UNI] Rentrer les unités	Tous			
Non commencé	[ALG] Système combat	Maxime			
En cours	[ART] Aledilfoddesprites	Tous	08/05		

4 Prochaine réunion

Le mercredi 22 mai à 17h30