

Compte Rendu Réunion 3

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

06/03/2024

Début : 18h30

Fin : 19h30

Durée : 1h00

1 Rapport de présence

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

1

2 OdJ

1. Mail
2. Gitlab
3. Valgrind
4. Répartition des tâches

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

2.1 Mail

Nous sommes allés voir Gérard Oster pour ouvrir le gitlab du projet. Il se trouve que le mail n'a pas été envoyé au bon destinataire ce qui a causé du retard dans la création du gitlab. Le mail de réponse est ci-joint :

Bonjour,

Je vous confirme la validation de votre proposition de projet. Voici l'adresse du projet GitLab où vous devrez déposer votre travail :

<https://gitlab.telecomnancy.univ-lorraine.fr/ppii-2k24/video-game-16>

Je vous invite à bien planifier les différentes itérations de votre jeu. Afin de vous assurer d'avoir quelque chose de fonctionnel (et "d'amusant") à démontrer. Il faut que vous vous concentriez également sur les structures et les algorithmes qui seront nécessaires pour la réalisation de votre jeu.

Par ailleurs, j'attire votre attention sur le fait que tous les membres du groupe doivent contribuer significativement à tous les aspects du projet (organisationnels, méthodologiques et techniques).

Cordialement, Gérard Oster

2.2 Gitlab

Ghislain a mis en place un webhook du gitlab sur notre serveur discord afin de prévenir plus facilement les membres d'une mise à jour du projet, en prévenant notamment des merge request et des pushes. Nous avons également profité de faire migrer le code pour les ECS du gitlab de Louis au Github du projet.

2.3 Valgrind

Valgrind est un outil pour linux qui permet principalement de détecter et debug les memory leaks. Il faudra l'installer et appeler Valgrind avant la compilation (en utilisant -g pour avoir le numéro des lignes). Il y a également des alternatives (sanitize) que l'on utilisera pas.

2.4 Répartition des tâches

La répartition des tâches a été réalisée sur notre TODO List.

Non commencé ▾	[RDR] Faire la caméra	Louis ▾
Non commencé ▾	[RDR] Faire un rendu de la carte	Maxime ▾
Non commencé ▾	[ART] Designer l'UI	Tous ▾
Non commencé ▾	[RDR] Rendre l'UI	Ghislain ▾
Non commencé ▾	[ALG] Gestion des inputs et de la souris	Eliott ▾

3 Prochaine réunion

Le mercredi 13 mars à 18h30