

Compte Rendu Réunion 8

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

17/04/2024

Début : 18h30

Fin : 19h00

Durée : 0h30

1 Rapport de présence

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

1

2 OdJ

1. Documentation
2. Précision sur les dégats
3. Stockage des données des unités
4. Son
5. Interface pour l'obtention de la position de la souris

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

2.1 Documentation

La documentation est désormais disponible en ligne sous format HTML, à l'adresse <https://uwu-segfault.uwu/2p2doc/> . Celle-ci sera mise à jour après chaque réunion.

2.2 Précision sur les dégats

Il a été décidé précédemment l'existence de trois types de dégats, et de 5 types d'unités. Pour rendre plus facile l'équilibrage, il est donc décidé de donner un bonus (disons 20%) de dégats lorsque une unité attaque une autre unité d'un type faible par rapport à celui ci.

2.3 Stockage des données des unités

Il est décidé de stocker les données associés aux unités dans les commentaires de fichiers '.h' qui seront parsés selon la syntaxe défini 'src/unit/unit_template.h'. Ce format peu conventionnel permet notamment de conserver les fonctions de callback associées aux unités dans le même fichier.

2.4 Son

La personne qui a implémenté les sons avait oubliée qu'il l'avait fait, les sons étaient en faite implémentés depuis plusieurs semaines.

2.5 Interface pour l'obtention de la position de la souris

Les signatures des fonctions nécessaires pour l'obtention de la position de la souris ayant changés, il est impératif de merge main sur les branches individuels pour éviter tout conflit à venir.

3 TODO

Completion	Tache	Atributuion	Date début	Date fin	Dépendance 1	Dépendance 2	Dépendance 3		Sommaire :	
Finis	[ALG] Implementer l'ECS	Louis	21/02	27/02					[DOC]	Documentation
Finis	[LOR] Jouer à un RTS	Maxime	22/02	28/02					[BLD]	Compilation
En cours	[ART] Designer l'UI	Tous	23/02						[TGD]	Design
Finis	[RDR] Faire la caméra	Louis	08/03	10/03					[ART]	Graphisme/Audio
Finis	[DOC] Faire le diagramme de Gannt	Maxime	08/03	18/03					[ELM]	Element
En cours	[DOC] Documenter les structures de bases	Tous	08/03						[RDR]	Renderer
En cours	[DOC][FFZ] Spellcheck la doc	Tous	08/03						[ALG]	Algorithmes
Finis	[ALG] Gestion des inputs et de la souris	Eliott	09/03	10/03					[LOR]	Lore
Finis	[BLD] Compiler la doc avec doxygen depuis notre makefile	Ghislain	10/03	15/03					[FFZ]	Feature Freeze
En cours	[LOR] Le lore des personnages	Tous	11/03						[UNI]	Units
Finis	[ALG][RDR] Faire l'asset manager	Louis	12/03	12/03					Petit tuto : Pour ajouter une tache il faut étendre Pour les dépendances il faut réadapt	
Finis	[RDR] Faire un rendu de la carte	Maxime	12/03	15/04						
En cours	[RDR] Rendre l'UI	Ghislain	12/03		6	14				
Finis	[DOC] Documenter l'ECS	Eliott	13/03	13/03	4					
Finis	[ALG] Erreurs unifiés	Louis	15/03	15/03						
En cours	[ALG] Implementer les steering behaviors	Louis	20/03							
Finis	[ALG] Pathfinding élémentaire	Eliott	25/03	12/04	15					
Finis	[ART] Implémenter la gestion du son	Louis	27/03	29/03						
Non commencé	[ART] Ajouter les sounds effects	Tous								
Non commencé	[DOC] Expliquer pourquoi un ECS	Tous								
Non commencé	[DOC][FFZ] Recompiler les CR	Tous								
Non commencé	[TGD] Faire les menus	Ghislain			16					
En cours	[UNIT] Gestion de l'ajout d'unité	Ghislain	15/04							

4 Prochaine réunion

Le mercredi 24 avril à 17h30