

Compte Rendu Réunion 9

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

24/04/2024

Début : 17h30

Fin : 18h00

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. Quel Tanuki sommes-nous
2. Formule de dégâts

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

2.1 Quel Tanuki sommes-nous

Les tanukis seront basés sur le style de Tanu (le tanuki d'Anim'est) plutôt que de partir sur des tanukis réalites. Les personnages seront en vue de côté. De plus, pour essayer d'uniformiser qu'elles unités sont alliées ou pas, les unités alliés auront des t-shirt verts.

2.2 Formule de dégâts

L'idée c'est qu'il y a trois types de dégâts : contondants / perçant et spécial. L'idée est que chaque type de dégâts scale différemment en fonction du type. Par exemple $\frac{atk}{def+1}^2$ pour les contondants. Les formules de dégâts provisoires sont

1. Contondants $\frac{atk}{def+1}^{\frac{4}{3}}$
2. Spécial $\frac{atk}{def+1}$
3. Perçant $\frac{atk}{def+1}^{\frac{2}{3}}$

3 TODO

Completion	Tache	Attribution	Date début	Date fin	Dépendance 1	Dépendance 2
Finis	[ALG] Implementer l'ECS	Louis	21/02	27/02		
Finis	[LOR] Jouer à un RTS	Maxime	22/02	28/02		
Non commencé	[ART] Designer l'UI	Tous				
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		6	14
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	15	
Finis	[ART] Implémenter la gestion du son	Louis	27/03	29/03		
Finis	[UNIT] Gestion de l'ajout d'unité	Ghislain	15/04	23/04		
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	
Non commencé	[ALG] Gestion des animations	Tous				
Non commencé	[ALG] IA de l'adversaire	Tous				

4 Prochaine réunion

Le mercredi 8 mai à 17h30