



Telecom Nancy

**Rapport de Projet Pluridisciplinaire
d'Informatique Intégrative 2**

Telekhamon

AVRIL 2024

Lucie CORREIA
Adrien THUR
Louis FOULOU
Alexandre PADELLINI
Eliott SENTENAC



Contents

1	Introduction	2
1.1	Contexte du projet	2
1.2	Objectifs	2
2	Annexe : Comptes-rendus des réunions	3
2.1	CR du 19 Février (1h)	3
2.2	CR du 23 Février (1h)	5
2.3	CR du 19 mars (30min)	6
2.4	CR du 2 Avril (2h)	6
2.5	CR du 24 avril (1h)	6

1 Introduction

1.1 Contexte du projet

Ce rapport rend compte du Projet Pluridisciplinaire d’Informatique Intégrative numéro 2 dans le cadre de la première année du cycle ingénieur à TELECOM Nancy. L’objectif de ce projet est de réaliser un jeu vidéo avec le langage de programmation C et la librairie SDL avec un projet de groupe.

1.2 Objectifs

- Programmer en C
- Travailler à plusieurs sur des projets de plus grandes envergures
- Utiliser les outils de gestion de projet vus dans le MOOC GdP
- Découvrir la librairie SDL

2 Annexe : Comptes-rendus des réunions

2.1 CR du 19 Février (1h)

Ordre du jour :

- Quel type de jeu on veut faire ? Un rogue ligue avec Deck builder
- thème du jeu ? L'égypte antique : une momie dans une pyramide qui doit sortir de la pyramide, en affrontant différent ennemis.

Voici les différences décisions qui ont été prises lors de cette réunion:

- Mini-map ? Vue du dessus, présence de plusieurs étages pour que la momie s'enfuient, ce nombre est choisi par le joueur et il y a un boss tout les 5 étages. La mort du joueur reset la partie. Le joueur = momie, cherche à se débarrasser des ennemis = autres momies/ brigands/ mob.

Autres questions impliquant une décision:

- Timer/chrono ? Cartes consommées/réutilisables ?
- Mode de déplacement : flèches directionnelles / click + pathfinding ?
- Save quit / pause ?
- Sound design ?
- Map : générer les murs ou les salles ?

TODO LIST PROCHAINE FOIS

- Eliott : dois écrire la documentation sur le jeu pour repertorier les cartes, les ennemeis etc.
- Louis et Alexandre : mettre en place l'environnemnt C et SDL (boucles etc.)

2.2 CR du 23 Février (1h)

Ordre du jour :

- Quel programme et algorithme seront implémentés ?

Réponse : pour l'IA ennemi : chemin de base + A^*

Nous avons attribué à chaque membre de l'équipe différentes tâches pour mieux se répartir le travail. Ainsi:

- Louis est responsable du graphisme du jeu
- Eliott est responsable de la création du design des cartes ainsi que de l'histoire derrière les cartes et les ennemi.
- Alexandre est responsable de la génération procédurale de maps et du sound design
- Lucie est responsable du backend du combat et de la gestion de projet
- Adrien est responsable de la direction artistique (création de sprites), déplacement de la momie et des ennemis (avec A^*)

2.3 CR du 19 mars (30min)

Ordre du jour: Trouver un nom de jeu/ de momie, voir l'avancement de chacun. REMARQUE : La génération procédurale avance, les tilesets aussi. Le nom du jeu et de la momie est donc : Telekhamon, référence à Toutankhamon, le 11eme pharaon de la 18e dynastie du nouvel empire de l'Egypte.

2.4 CR du 2 Avril (2h)

Ordre du jour:

- Avancement des sprites, des ennemis et des bossés etc.
- Problème avec SDL (reglé)
- paramètres étages et niveau de difficulté

2.5 CR du 24 avril (1h)

Ordre du jour:

- Avancement de chacun
- repartition de la gestion de projet
- organisation pendant les vacances
- le plus IMPORTANT : tentative de démo pour voir l'avancé RÉELLE.

CONCLUSION : On a la génération procédurale, on a le tileset, les cartes et le background du système de combat en plus de tout ce qui est en cours mais n'est pas encore implémenté.

TODOLIST AMÉLIORÉ:

- Alexandre à fini la génération procédural et s'attaque à la mise en place du moteur pour le sound design
- Adrien continue d'avancer sur les sprites, le mouvement de la momie avec A*
- Eliott continue de dessiner des cartes et progresse vers l'implémentation de cartes
- Louis continue d'implémenter les graphismes et fait quelques retouches au fond de la map avec les murs
- Lucie continue le backend du combat avec les fonctions d'attaques, un générateur de carte aléatoire, ainsi que la gestion de projet