

Compte rendu de réunion

Détails de la réunion : Lundi 19 mai 2025 à 17h, en distanciel

Participants : MEKCHENE Tarek, HAUSERMANN Nils, ROTH Théo

Ordre du jour : Avancement et dernière ligne droite

1 Partie terminal

Finalisée, stable et jouable.

Les mécaniques de déplacement, de génération des obstacles et de détection de collisions sont fonctionnelles.

Ajout en bonus des environnements suivants : rails, rivières et glace, mais aussi des obstacles trains et bûches

Le code permet d'être intégré dans la partie graphique et peut être utilisé par l'IA assez simplement.

➔ Reste à faire les tests unitaires

2 Partie graphique

La partie graphique est presque terminée. L'interface est fluide et pratique pour le joueur.

La logique du jeu est respectée grâce à la réutilisation du code.

➔ Reste à faire un menu permettant de choisir le terminal ou SDL ou de laisser l'IA jouer

➔ Si possible ajouter des sons pour rendre le jeu plus immersif

3 Partie IA

L'algorithme est implémenté, connecté au jeu terminal et fonctionne bien pour un environnement contenant uniquement des arbres.

➔ Adapter l'algorithme pour prédire la position des voitures et les esquiver

➔ Si possible l'adapter aux rivières et bûches qui font bouger le joueur

Décision d'organiser des sessions de développement en chat vocal afin de pouvoir poser des questions plus simplement, surtout pour être d'accord sur le fonctionnement des voitures et de comment y adapter l'IA