

Compte rendu de réunion

Détails de la réunion : Mercredi 27 janvier 2025 à 11h, salle S.09, TELECOM Nancy

Participants : MEKCHENE Tarek, HAUSERMANN Nils, ROTH Théo

Ordre du jour : Définition des fonctionnalités à implémenter

1 Définition des fonctionnalités

Mécanismes de jeu :

- Déplacement du joueur
- Score +1 à chaque ligne franchie
- Difficulté croissante : diminution des zones safe + augmentation de la vitesse des véhicules
- Mort si inaction du joueur pendant un certain temps

Bonus : ajout de pièces à récolter sur certaines cases

Terrain :

- Génération procédurale

Dans un premier temps :

- Route
- Herbe

Présents dans le jeu mais à développer dans un second temps :

- Rivière (bûches en mouvements sur lesquelles traverser)
- Rails (train très rapide qui passent)

Obstacles :

- Génération procédurale

Dans un premier temps :

- Arbres
- Voitures de différentes tailles

Présents dans le jeu mais à développer dans un second temps :

- Bûches
- Trains

Bonus : Nénuphars (comme les bûches mais immobiles)

2 Gestion de l'avancement du projet

Utilisation de la plateforme de gestion de projet ClickUp qui est complète et gratuite.

Liste des tâches à créer puis chaque personne créera les tâches dont il s'occupe avec une description et l'état d'avancement à tenir à jour.

➔ Meilleure transparence et vue globale du projet et de son avancement