

Compte rendu de réunion

Détails de la réunion : Mardi 28 janvier 2025 à 14h, salle S.09, TELECOM Nancy

Participants: MEKCHENE Tarek, HAUSERMANN Nils, ROTH Théo

Ordre du jour : Lancement du projet, définition des rôles et actions

1 Définition des rôles

→ Nécessité de définir clairement les rôles pour une bonne organisation

4 tâches principales :

- Version terminal du jeu
- Version graphique du jeu
- Développement de l'IA et état de l'art
- Gestion de projet

2 organisations possibles :

- Chacun participe à chaque tâche de manière équivalente
- Chacun se voit assigné une tâche dont il est le responsable

Choix porté sur la séparation des tâches car elles peuvent être réalisées en parallèle et cela facilite l'organisation et l'avancement du projet. Il faudra cependant faire preuve d'une communication et transparence sur le fonctionnement et l'avancement de nos parties respectives, surtout lors de la mise en commun.

Assignement des tâches :

→ Estimation de la charge de travail liées aux différentes tâches de 1 à 5.

Version terminal du jeu : **4** (beaucoup de travail sur la logique mais affichage plus facile)

Version graphique du jeu : **5** (besoin d'apprendre à utiliser SDL + beaucoup de travail d'implémentation + réalisation des sprites)

Développement de l'IA et état de l'art : **3,5** (important travail de recherche mais implémentation plus simple)

Gestion de projet : **1** (peu chronophage mais doit être fait rigoureusement)

Les tâches ont ensuite été assignées en équilibrant la charge de travail et selon les préférences de chacun grâce à un accord mutuel et rapide.

Tarek : **Version terminal du jeu** + aide à la partie graphique

Nils : Aide au début de la version terminal (notamment pour les structures de données) + **partie graphique**

Théo : **IA + état de l'art + gestion de projet**

2 Actions à réaliser

- Étude du jeu et réalisation du cahier des charges pour avoir une vision claire des fonctionnalités à implémenter.
- Déterminer les structures de données à implémenter. Prendre en compte l'adaptation à la partie graphique et à l'intégration de l'IA.
- Commencer l'état de l'art, ce qui va donner des idées sur l'algorithme d'IA à implémenter
- Préparer la prochaine réunion qui portera sur la validation de la structure du jeu et des techniques à utiliser