

# Compte rendu de réunion

Détails de la réunion : Jeudi 8 mai 2025 à 14h, en distanciel

Participants : MEKCHENE Tarek, HAUSERMANN Nils, ROTH Théo

Ordre du jour : Avancement du projet

## **1 Partie terminal**

Logique du jeu développée et terminée. Le jeu en version terminal est fonctionnel, quelques améliorations à apporter.

- ➔ Décision d'ajouter les terrains et obstacles supplémentaires évoqués dans le CR2.
- ➔ Créer un jeu complet de tests unitaires pour rendre le code plus robuste

## **2 Partie graphique**

Les sprites ont été réalisés. L'interface graphique est en bon avancement. Pas de problèmes spécifiques. Nécessité d'avoir des textures différentes selon les tailles des voitures.

Bug dans la logique qui tue le joueur quand on descend d'une case. Cause à rechercher afin de régler le problème.

## **3 Partie IA**

État de l'art des différents algorithmes d'IA terminé. Le choix de l'algorithme à implémenter s'est porté sur l'algorithme A\*.

Algorithme de pathfinding assez efficace et performant, beaucoup utilisé dans les jeux de ce type. Difficulté : adaptation aux mouvements des voitures.

- ➔ Besoin de pouvoir récupérer les infos liées aux voitures, notamment la vitesse depuis le Game state

Algorithmes de machine learning en théorie plus efficaces mais compliqués à implémenter de 0 en C et temps d'apprentissage assez flou.

- ➔ Développement d'un algorithme de Machine learning en bonus si temps restant