

Compte rendu de réunion

Détails de la réunion : Vendredi 29 janvier 2025 à 10h, salle S.09, TELECOM Nancy

Participants : MEKCHENE Tarek, HAUSERMANN Nils, ROTH Théo

Ordre du jour : Choix des structures de données et de l'implémentation de la logique du jeu

1 Choix des structures de données

Pour la grille de jeu, deux propositions :

- Tableau à deux dimensions
- Liste chaînée

➔ Choix du tableau à deux dimensions car plus simple et performant pour les accès aux cases, beaucoup utilisés dans le jeu mais surtout pour l'IA.

Proposition de créer une structure de données *GameState* qui contient l'état actuel du jeu tel que la grille, le joueur, le score et les d'autres données utiles. Cela regroupera les données dans une seule structure et facilitera leur accès pour la partie graphique et l'IA.

➔ Proposition validée par les membres de l'équipe

2 Organisation du code

Choix de créer un dossier *core* contenant la logique du jeu ainsi que la version terminal. La partie graphique sera dans un dossier *UI* et reprendra les fonctions nécessaires présentes dans *core*.

Séparation des fichiers d'en-tête, des fichiers C, des fichiers objets et des binaires dans différents dossiers.

➔ Créer un Makefile permettant de compiler simplement le projet sans avoir besoin de le modifier

Travail sur des branches git différentes afin d'éviter les conflits. Merges réguliers pour mettre à jour les fonctions développées par les autres membres de l'équipe.