**Objectifs:**

Rappel des modalités du projet de langage c, Informations concernant l’organisation du début du travail (cahier des charges, diagramme de Gantt), étude du sujet choisi (réalisabilité, pertinence).

**Date:** mercredi 30 janvier 2019.

**Sujets abordés durant la réunion :**

**-Modalités du projet de langage C :**

Relecture du pdf accessible sur Moodle synthétisant les modalités du projet de langage C ce qui comprend : les objectifs attendus, les dates clés du projet, le système de notations.

**Travail à fournir pour la prochaine réunion et pour bien commencer le Projet:**

Avant de commencer à coder nous devons rédiger un cahier des charges comprenant les différentes fonctionnalitées de l’application. L’application doit suivre un modèle MVC, on doit donc voir dans le cahier des charges les parties Modèle Vue et Contrôleur de manière bien distincte.

Nous devons nous fixer des objectifs pour chaque versions que nous sortirons. Ils est recommandé de faire une v1 avec un code remplissant partiellement les fonctionnalité attendu de l’application une v2 remplissant complètement ces objectifs, et éventuellement une V3 cherchant à aller plus loin. Chacune de ces versions doit être fonctionnelle et testée.

Pour la prochaine réunion nous pouvons réaliser rapidement un dessin de l’affichage de notre application tel que nous l'imaginons.

**Discussion autour du sujet choisi:**

Pour ce projet nous avons choisi de réaliser un portage numérique du jeu de plateau CATANE. Pour commencer nous allons chercher les librairies potentiellement utilisables. Nous pourrons aussi nous renseigner sur les environnements de développement de jeu. Rendre le jeu jouable en multijoueur sur plusieurs machine semble compliqué et nous n’avons pas encore les connaissances il paraît préférable d’essayer d’implémenter cette fonctionnalité dans la V3.

**Prochaine réunion:** 13/02/2019