**Réunion n°2 : 13/02**

**Modifications du Cahier des Charges à faire :**

* v0 : réflexion, pas de code
* v1 : listing des fonctions et des prototypes ➡squelette de l’application. Doit pouvoir tourner
* Mettre à jour le cahier des charges et le détailler (plus il y a de détails, plus se sera simple de coder).

**Discussion autour du projet :**

Librairies :

* OPENGL : librairie de contenue graphique => COMPLEXE
* SDL : prend un image déjà existante => PLUS SIMPLE

Gantt :

* Problèmes : vacances d’avril, v1 et v0
* Le détailler plus et mettre par ordre chronologique
* Garder le gantt initiale et en tenir un tout le long du projet afin de pouvoir comparer avec la théorie et la réalité : bilan du projet pas seulement sur le code mais aussi sur l’organisation

Branches et Merge :

* On va travailler sur des branches et des parties de codes différentes, il ne devrait donc pas y avoir de conflits
* Faire des merge seulement quand la fonction marche = sur la branche master seulement les fonctions finales.

MVC :

* M : structures et états du jeu (2 pers ?)
* C : attrape les informations du joueur (1 pers ?)
* V : affichage du jeu (1 pers)

IDE :

* Choisir une IDE
* code en crossplatform ?
* Normalement notre code est pas dépendant du système

**Travail à fournir pour la prochaine réunion :**

Faire un schéma bloc avec l’architecture.

Ajouter le prof sur le git et mettre le premier compte rendu de réunion.

Modifier le Gantt (pb : vacances d’avril, v1 et v0, le détailler plus, mettre par ordre chronologique…).

**Prochaine réunion: 05/03/2019**