

Le 21/03/2019

Département Electronique et Informatique Industrielle - 3ème année

Compte Rendu Réunion 5 – Projet de Langage C : Gravity Switch

PROJETS DE LANGAGE C – MODALITES

Structure du projet :

Il reste encore des confusions avec la définition de certaines structures :

- game.h et menu.h sont assez/trop ressemblants, est-il vraiment nécessaire de créer un menu.h ?
- Confusion avec la structure personnage et avatar
- Créer un type "MGS_Event" qui détecte les différents événements et possédant des attributs tels que "SwitchGravity".

Main du projet possible :

```
//Initialisation
```

```
While(1){
```

```
  Pull_Event // Récupération des différents événements
```

```
  Update_Game // Selon l'événement reçu, on met à jour les éléments du jeu
```

```
  Displaying // Affichage à l'utilisateur des MAJ
```

Prochaine réunion :

28/03/19 13 heures.

Pour le **21/03** nous allons faire le point sur les structures et avoir l'avis de notre encadrant là dessus.