

Le 4/04/2019

Département Electronique et Informatique Industrielle - 3ème année

Compte Rendu Réunion 6 – Projet de Langage C : Gravity Switch

PROJETS DE LANGAGE C – MODALITES

Version 0 :

Il reste encore le défilement du terrain, la gestion des collisions et la gestion des événements pour un seul joueur à terminer. Cette première version réalisée avec des tableaux n'est pas optimisée dans l'ensemble, nous sommes obligés d'effacer 300 cases d'un tableau pour ré-écrire dedans. Cette version présente l'avantage de gérer les collisions très facilement mais aussi de générer un terrain à partir d'un fichier texte. Une mise à jour graphique n'est pas à exclure.

Répartition des tâches :

La version 0 se finalise et les vacances se rapprochent. Nous nous briefons donc pour la suite du projet. Chacun va avancer sur sa partie comme décrit dans le gantt pour pouvoir présenter la version 1 après les vacances d'avril lors de la prochaine réunion le jeudi 25/04. Dans le cas où un des membres du groupe ne pourrait pas assurer sa partie, il préviendra les autres dès la première semaine des vacances.

Prochaine réunion :

25/04/19 13h15

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