

Rapport de réunion du 09 Avril

Group 5A

1. Présent:

- ☒ AKAKPO Mensanh Crepin
- ☒ BARBUTOV Filip
- ☒ CARPENTIER-KEITZL Edgar
- ☒ IMHOFF Guillaume
- ☒ KAMEL Seifeldin
- ☒ KHADJIEV Djakhar
- ☐ LAU King (Absence Justifier)

2. Les sujets abordés

- a. Jeu en ligne :
 - i. Toutes les interactions du jeu en ligne sont désormais fonctionnelles. La prochaine étape consiste à implémenter les règles manquantes côté serveur, une tâche qui devrait être relativement simple.
- b. Gestion de la connexion :
 - i. Corriger un problème concernant les boutons du jeu. Ces derniers doivent prendre en compte l'état de connexion de l'utilisateur pour éviter d'afficher inutilement une page de login si celui-ci est déjà connecté.
- c. UI/UX (Équipe Figma) :
 - i. L'équipe Figma continue de travailler sur l'interface Godot comme prévu.
- d. Paramètres (Settings) :
 - i. Nous avons résolu un problème lié aux sliders et aux boutons dans les paramètres, qui ne conservaient pas leurs valeurs lors des changements de page.
- e. Base de données :
 - i. Plusieurs modifications sont prévues pour la base de données, notamment :
 - ii. L'ajout du nombre de victoires et du total de parties jouées.
 - iii. L'ajout de l'avatar choisi par l'utilisateur.

3. Les difficultés rencontrées

Aucune difficulté

4. Décisions prises

- a. Mise à jour immédiate du diagramme de Gantt par King pour ajouter une semaine à la phase bêta.
- b. Implémentation des règles serveur pour le jeu en ligne (priorité haute).
- c. Modification de la BDD pour inclure les statistiques et avatars.

5. Objectif à atteindre avant la réunion du 16 Avril

- 1. **Filip et Seifeldin** : Implémentation des pages des avatars.
- 2. **Mensah** : Corriger un problème concernant les boutons du jeu.
- 3. **Edgar et Djakar et Guillaume**: Terminer la phase bêta.