

Rapport de réunion du 12 février

Group 5A

Présent:

- ☒ AKAKPO Mensanh Crepin
- ☒ BARBUTOV Filip
- ☒ CARPENTIER-KEITZL Edgar
- ☒ IMHOFF Guillaume
- ☒ KAMEL Seifeldin
- ☒ KHADJIEV Djakhar
- ☒ LAU King

Les sujets abordés

- L'architecture de votre projet , schémas fonctionnels, qui montrent les interactions entre les différentes briques logicielles
- Liste des langages, frameworks, API, outils qu'on compte employer
- Définir les sous tâches pour le GANTT
- Le moteur de jeu Godot
- Base de données
- Cahier des charges
- IHM

Les difficultés rencontrées

- On a eu un peu de difficulté à illustrer l'architecture du projet avec les schémas

Décisions prises

Technologies utilisées :

- **Godot** sera utilisé pour le développement du jeu, avec **GDScript** comme langage principal.
- **Python** sera utilisé pour certains traitements côté serveur.
- **PostgreSQL** servira de base de données pour stocker les informations des joueurs et les parties.
- **TCP Server Godot** permettra la gestion des connexions réseau pour le mode multijoueur.

- **Docker** sera utilisé pour faciliter le déploiement et l'isolation des différentes parties du projet.
- **TLS (HTTPS)** garantira la sécurisation des communications en ligne.
- **OAuth** sera mis en place pour la gestion de l'authentification des joueurs.

Modes de jeu :

- **Mode solo** : Un joueur affrontera **trois bots** contrôlés par l'IA.
- **Mode multijoueur** : Quatre joueurs humains pourront jouer ensemble en ligne simultanément.

Répartition des tâches (modulable si besoin):

- **Base de données et serveur** : Mensanh, Seifeldin
- **Interface utilisateur (UI)(Frontend)** : Filip, Seifeldin
- **Mécaniques de jeu et algorithmes(Backend)** : Guillaume, Djakhar, Edgar

Objectif à atteindre avant la réunion du 26 février :

- Rendre le cahier des charges (date du rendu le 14/02-20H)
- Développement des modèles d'interface.
- Rédaction des spécifications.