

Compte rendu de reunion de projet:

Le 15 novembre 2001 :

Reunion en presence de Mr Dabancourt.

Lors de cette reunion nous avons decider d'effectuer des recherches sur differentes librairies graphiques en C.

Critere de selection de la librairie:

- Graphique
- En C/C++
- Fonctionne sous Linux

A la fin de la recherche nous devons presenter notre librairie en expliquant les avantages et les inconvenients, il faut avoir fait plusieurs tests sur different OS.

Nous avons aussi a rechercher des codes source de jeux qui fonctionne sous linux afin de les etudier. Il faut aussi que tout les postes personnels soient equipés de Linux (Mandrake 8.0).

A rendre avant la fin de la semaine de projet :

- Le cahier des charges.
- La repartition des taches.

Le 26 novembre 2001:

Methodologie de recherche:

- Description generale : Portabilite, compatibilite, Stabilite.
- Contraintes : 2D et/ou 3D, Librairie en C/C++, Fonctionne au moins sous Linux, Sous X-windows.
- Mode Operatoire : Comment l'installer?
- Sources : Quelques exemples de code.
- Test sous Linux et/ou Windows
- Notice d'utilisation simple
- Avantages & Inconvenients

Jean-Claude: Installation de SDL sous Linux, reseignement 2D ou 3D

Arnaud : GTK est d'origine sous Linux, mais pas sous Windows!!

Thomas: Faire le mode operatoire de Allegro. Portabilite du code Allegro.

Mustapha & Gwenaël: Rechercher sur le net ou dans des magazines specialisés des avis de professionnels.

Mathieu: Tester OpenGui.

Le 28 novembre 2001 :

Realisation du premier cahier des charges.

Descriptif du projet:

Un vaisseau evoluant dans une carte contenant des objets statique ou mouvant. Un scrolling permet d'evoluer dans la carte. Un tableau(niveau) est representé par une carte et se termine par une arrivé, qui permet l'accès au tableau suivant. Si la vaisseau entre en collision avec un objet du tableau, alors il perd une vie et recommence au debut du tableau courant. Si vie=0 alors il recommence au menu, le joueur peut recommencer le jeu au tableau 1.

But:

X-Jac devra fonctionner sous Linux (mandrake 8.0) et sous windows (si possible). X-Jac devra être fluide et rapide. Résolution minimale du jeu 320x200 en 256 couleurs.

Limites & Contraintes:

Le jeu est entièrement en 2D

Programmation en C/C++

Linux Mandrake 8.0 (KDE) pour les postes personnels

Bordeaux Linux Debian pour le poste de test du prototype.

Definition:

OpenGL: Librairie graphique en OpenSource

OpenSource : Le code source est disponible gratuitement.

X-Jac: X-Windows Jeu d'Action en C

X-Windows : Une interface graphique pour linux, gestionnaire de fenêtre sous Linux.

GUI: Interface graphique pour l'utilisateur final.

Utilisateur final; joueur de X-Jac.

Notice: manuel d'utilisation d'une ressource informatique ou documentaire.

Ressources:

Internet : [-www.allegro.cc](http://www.allegro.cc)

[-www.google.fr](http://www.google.fr)

Documentation Mandrake.

Livre de programmation : -GTK

-Prog d'App Pour C/C++

Magazine : -Linux Mag.

Le 18 janvier 2002:

Première Conception des objets à programmer pour le jeu X-Jac. (voir feuille de la réunion)

Le 21 janvier 2002:

Definition des tâches. Tout le monde doit lire la docs allegro surtout la partie concernant les bitmaps et la structure générale de Allegro.