

Semaine	25-févr	04-mars	11-mars	18-mars	25-mars	01-avr	08-avr	15-avr	22-avr	29-avr
Tâche/semaine	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 : Objectif général										
2 : Analyse des besoins										
3 : Conception architecturale & détaillée										
4 : codage des données du jeu										
5 : Version texte du jeu										
6 : version graphique du jeu										
7 : Adaptation des données du jeu pour l'affichage graphique										
8 : Sons du jeu										
9 : débogage & tests										
10 : Documentation										
11 : Préparation de la soutenance										

Remarque : Quand la répartition des tâches n'est pas précisée, le travail a été fait par tout le groupe en collaboration

Tâche 1 : Objectif général

Fait entre : 25/02 et 04/03

Tâche 2 : Analyse des besoins

Fait entre : 25/02 et 11/03

Tâche 3 : Conception architecturale et détaillée

Fait entre : 04/03 et 15/04

Tâche 4 : Codage des données du jeu

Fait entre : 04/03 et 06/05

Répartition des tâches :

- Gaspard : Conception du module jeu
- Jean : Conception du module décor et ses classes filles (mur, pièce, sol, sortie), ainsi que le module piège
- Akram : Conception des modules vendeur et équipement
- Nour : Conception du module niveau

Tâche 5 : Version texte du jeu

Fait entre : 04/03 et 18/03

Répartition des tâches :

- Gaspard : Gestion des déplacements des pièges (case par case), et collisions du personnage avec les éléments de décor

- Nour : Gestion des déplacements du personnage (case par case)

Tâche 6 : Version graphique du jeu

Fait entre : 18/03 et 06/05

Répartition des tâches :

- Gaspard : Affichage de la vision du personnage dans le labyrinthe
- Jean : Affichage de texte à l'écran, affichage du temps imparti du niveau, et gestion de la fin du jeu (affichage du menu de fin de jeu, des crédits, proposition de recommencer)
- Akram : Affichage des pièges ainsi que l'HUD, conception du module shop
- Nour : Conception du module menu

Tâche 7 : Adaptation des données pour passer de la version texte à la version graphique

Fait entre : 01/04 et 06/05

Répartition des tâches :

- Nour : Déplacement du personnage pixel par pixel et gestion de la coordination de toutes les fonctions afin de produire le jeu
- Gaspard : Déplacement des pièges pixel par pixel et collisions des éléments dans la SDL en prenant en compte la 2.5D

Tâche 8 : sons du jeu

Fait entre : 01/04 et 06/05

- Tâche principalement effectuée par jean

Tâche 9 : Débogage & tests

Fait entre : 11/03 et 06/05

Tâche 10 : Documentation

Fait entre : 25/03 et 06/05

Tâche 11 : Préparation de la soutenance

Fait entre : 15/04 et 06/05