Goldigger: Diagramme de Gantt

			Semaines									
Taches	Durée	Description	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1	Rédiger le cahier des charges										
1	1	Rédiger le diagramme des modules										
2	2	Développement d'un prototype en mode texte										
3	5	Développement d'un prototype en mode graphique Ecriture et test module SDL										
		Ecriture et test module Jeu (GameState)										
		Ecriture et test module Joueur (Player)										
		Ecriture et test module Objects (MapObject)										
		Ecriture et test de l'IHM										
4	1	Finalisation, documentation, perfectionnement.										