**Planning et répartition des tâches**

**Groupe :** Laborde Natacha, Rovayaz Thomas, Couret Nathanaël, Martin Mathieu, Veys Arthur

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Prénom / Nom | Lundi | Mardi | mercredi | Jeudi | vendredi |
| **Mathieu Martin** | Documentation, réflexion | Editeur de map et gestion général du comportement de la map (Basique) | Editeur plus avancé, ajoute/suppression de bloc. Gestion de la map avec de nouveaux éléments. Gestion des blocs par des images. | Gestion des différent tile pour la carte, savoir si c’est un mur/cassable/bonus | Avoir des sprites du joueur/ai si possible animer. Voir même des blocs animé. |
| **Natacha Laborde** | Documentation, répartition du travail, installation et préparation du plan de travail (outil SDL et SVN) | Fonctions de lecture et d'écriture dans les fichiers (chargement de la map, sauvegarde de la map crée avec l'éditeur, sauvegarde d'infos sur le joueur etc) | Implémentation du score du joueur, des vies. Implémentation de la sauvegarde, et d'un classement des joueurs | Gestion des différent tile pour la carte, savoir si c’est un mur/cassable/bonus (avec Mathieu) |  |
| **Arthur Veys** | Documentation. installation, préparation et explication du fonctionnement du SVN. | Création de l’intelligence Artificielle des ennemies | Implantation des réactions des ennemies avec le personnage | Finir la gestion ennemie# | implantation de la musique personnelle et du thème du jeu |
| **Thomas Rovayaz** | Documentation. installation, préparation et explication du fonctionnement du SVN.  Réflexion sur l’algorithme de collision | Création de la collision et du déplacement de Mario sur le décor | Début du codage du scrolling | Finition du scrolling et des ennemies | Quelques bonus (musique…) |