

- Déroulement du projet :

- Tâche 0 : rédiger le cahier des charges Membres impliqués : tous ; Durée : 1 semaine
- Tâche 1 : définir le diagramme des classes Membres impliqués : tous ; Durée : 1 semaine
- Tâche 2 : développement d'un 1er prototype en mode texte Durée : 2 semaines
 - + Tâche 2.1 : écriture et test du module Serpent (Serpent.h/.cpp) Membres impliqués : Oussama Le Serpent est définie par une tête et un corps, une position, une taille et une couleur. Le Serpent peut se déplacer vers l'avant et sur les cotés, mais il ne peut pas revenir sur ses pas. Il gagne +1 en taille à chaque fois qu'il passe sur la position d'un fruit.
 - + Tâche 2.2 : écriture et test du module Fruit (Fruit.h/.cpp) Membres impliqués : Camille Le Fruit est définie par un caractère et une position. Chaque fruit a un rôle spécial qui est déterminé par la fonction rolefruit, ce qui permet d'appliquer des modifications au serpent.
 - + Tâche 2.3 : écriture et test du module Terrain (Terrain.h/.cpp) Membres impliqués : Tous Ce module pourra charger un terrain depuis un fichier prédéfinie, et se chargera de poser des fruits et de les enlever.
 - + Tâche 2.4 : écriture et test du module Jeu (Jeu.h/.cpp) Membres impliqués : Tous Ce module propose toutes les fonctions pour gérer une étape du jeu : - reçoit en entrée ce qu'un utilisateur a tapé au clavier => une structure sera définie à cet effet - déplacement de Serpent en utilisant le module Serpent et Terrain - mise à jour du score - test de fin de niveau - modification du serpent - ...
 - + Tâche 2.5 : écriture et test du module JeuModeTexte (JeuModeTexte .h/.cpp) Membres impliqués : Tous Récupère les données de Terrain, Serpent et Fruit et les affiche au format texte. Permet de jouer au mode texte du jeu en utilisant toutes les données fournies.
 - + Tâche 2.6 : mise en commun des modules et tests.
- Tâche 3 : développement d'un 2e prototype en mode graphique (SDL2) Durée : 4 semaines
 - + Tâche 3.1 : exploration et compréhension de SDL2
 - + Tâche 3.2 : Affichage d'images et tests de performance
 - + Tâche 3.2 : Utilisation des données fournis à JeuModeTexte, afin de construire JeuModeGraphique.

+ Tâche 3.3 : Test et amélioration des performances.

- Tâche 4 : Bonus.

- Tâche 5 : Préparation de la soutenance et de la documentation à rendre.

- Diagramme de Gantt :

	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8
Tâche 0								
Tâche 1								
Tâche 2.1								
Tâche 2.2								
Tâche 2.3								
Tâche 2.4								
Tâche 2.5								
Tâche 2.6								
Tâche 3.1								
Tâche 3.2								
Tâche 3.3								
Tâche 4								
Tâche 5								

Membre impliqués :

: Oussama
 : Camille
 : Tous