

## Diagramme de GANTT

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Tâche 0								
Tâche 1								
Tâche 2								
Tâche 3								
Tâche 4								
Tâche 5								

Tâche 0 : Création du cahier des charges, début de l'implémentation du jeu

Tâche 1 : Création des différentes classes nécessaires au jeu

Tâche 2 : Implémentation des différentes classes

Tâche 3 : Implémentation plus spécifique pour la version TXT

Tâche 4 : Implémentation plus spécifique pour la version graphique (SDL2)

Tâche 5 : Développement d'une version améliorée : ajout des paramètres annexes (menu, son, différents mondes)

**S1** correspond à la semaine du 27/02 au 6/03.

**S2** correspond à la semaine du 6/03 au 13/03, durant cette semaine le cahier des charges est rendu.

**S3** correspond à la semaine du 13/03 au 20/03.

**S4** correspond à la semaine du 20/03 au 27/03, durant cette semaine la démonstration de mi-parcours est réalisée avec la version de notre jeu en version TXT.

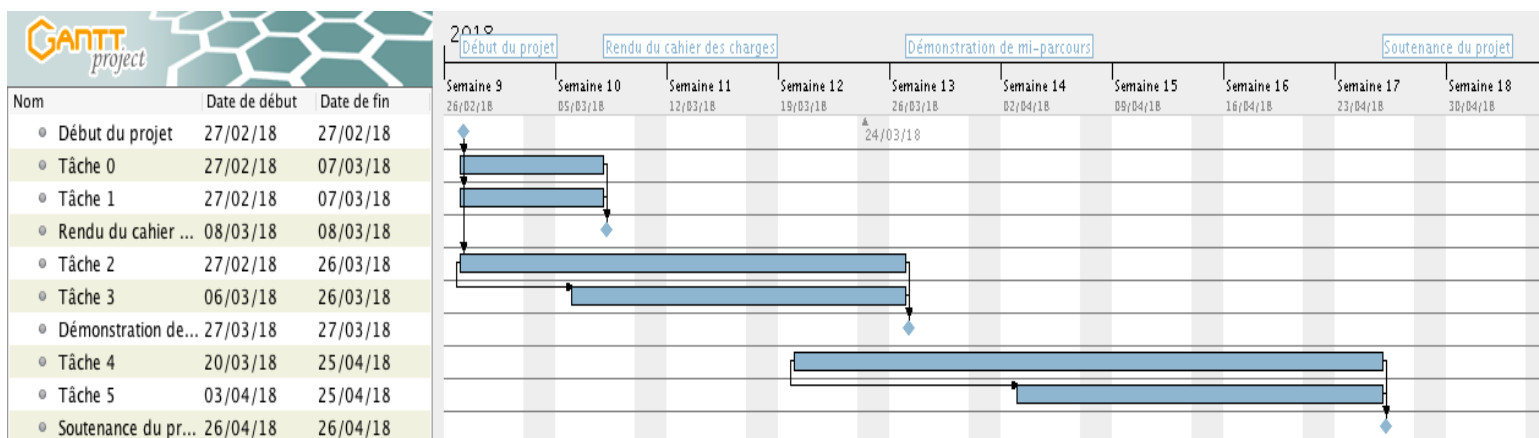
**S5** correspond à la semaine du 27/03 au 3/04.

**S6** correspond à la semaine du 3/04 au 10/04.

**S7** correspond à la semaine du 10/04 au 17/04.

**S8** correspond à la semaine du 17/04 au 24/04, durant cette semaine la soutenance de fin de projet a lieu.

Nous avons également réalisé un diagramme de GANTT à l'aide du logiciel GANTT project, ceci permet de voir les tâches étendues sur les semaines :



SoCarre

GANTT

Côme DEMOLLIERE,  
Lucas FERRAGUT,  
Alexia GIRARD

## Organisation

Pour la tâche 0, Alexia s'est chargée de manière générale du cahier des charges après que tous les membres du groupe se soient mis d'accord sur les différentes tâches à réaliser. Pendant ce temps, Lucas et Côme se sont chargés de commencer l'implémentation du jeu en créant notamment les différentes classes (tâche 1). Par la suite, Alexia a rejoint également la tâche 2 en se chargeant d'implémenter tous les get/set des fonctions, Côme s'est chargé des fonctions principales, tandis que Lucas s'occupait des tests de régression. La tâche 2 s'est étendue étant donné que des nouvelles fonctions suivant les besoins pouvaient s'ajouter à nos classes.

L'implémentation du jeu en version TXT (tâche 3) s'est faite en parallèle de la tâche 2, tous les membres du groupe ont travaillé sur cette tâche en se répartissant les tâches à effectuer.

Après avoir fini la version TXT, nous avons commencé la version du jeu en mode graphique avec la bibliothèque SDL (tâche 4) ; nous nous sommes répartis les quelques fonctions à faire comme la fonction permettant l'affichage ou la fonction boucle. La tâche 4 s'est également prolongée en parallèle de la tâche 5 étant donné que certaines fonctions se sont ajoutées comme la gestion du Score, ce qui est plutôt relatif à la tâche 5. Pour le développement de la version améliorée, nous avons travaillé sur la création d'un menu, Côme s'est chargé de l'implémentation au niveau du code et Lucas des différents graphismes. Nous avons également ajouté une page aide et la fonctionnalité d'enlever le son ou non du jeu. Nous avons également créé différents mondes, Alexia était à la charge de cette tâche.

En parallèle de toutes ces tâches, nous avons travaillé à ce que notre jeu fonctionne sous l'environnement LINUX et sous l'environnement WINDOWS. Lucas et Alexia ayant un ordinateur sous LINUX se sont chargés de faire le Makefile pour créer les différents exécutables, tandis que Côme à l'aide du Makefile réalisé, s'est chargé de réussir à faire fonctionner le jeu sur l'environnement LINUX en créant des exécutables (en .exe). Nous avons également fait appel de nombreuses fois à Valgrind sur les machines sous LINUX.