

Planning

Identifier les gens

- Charly FARAUD 159874
 - Alexandre FERNANDES DA MOTA 160672
 - Jérôme PIN 158072
-

Repartition Globale

Alexandre : Regles du jeu, tableau des scores (enregistrement et lectures dans un fichier chiffré.), menu du jeu (depart)

Charly : Multimedia (sons, graphismes), sites de promotion du jeu si autorisé, puis programmation du jeu avec Jerome

Jerome : le jeu en lui meme... Il le chef de projet car il a pris l'initiative de fonder le groupe, il est celui qui a le plus fort sens de l'organisation et peut motiver le reste du groupe.

Interpretation du Sujet

Utiliser la SDL : licence GNU, pre-installée dans Code:blocks par SUPINFO, bien documentée, stable, bonne communauté notamment francophone, et elle est adapté a notre projet

Echelle de Temps

1. Semaine du 14/01 :

- etablissement du planning
- prise de conscience du travail demandé
- repartition des roles
- verification de la possibilité de faire un site (promotionnel) pour le jeu

2. Semaine du 21/01 :

- Etablissement des regles du jeu
- Creation d'un depot privé sur le site Github.com pour la gestion des codes du projet
- Ebauche voire creation de la page d'accueil (menu de Jeu) par Alexandre et Jerome
- Debut de l'apprentissage de la SDL

3. Semaine du 28/01, 4/02 et 11/02 :

- inclusions d'images temporaires et non-definitives dans le projet pour creer la fenetre de jeu
- creation de la fenetre de jeu principale (graphique uniquement)

4. Semaine du 18/02, 25/02, 4/03 et 11/03 :

- Gestion des contrôles du jeu (gestion entrées clavier)
- Gestion du scrolling de la carte

5. Semaine du 18/03 et 25/03 :

- Gestion des ennemis

6. Semaine du 1/04 et 8/04 :

- Gestion des collisions joueurs-environnement et joueurs-ennemis
- Creations d'images ou telechargement d'images libres
- Utilisation de nos propres images ou d'images libres pour la version finale du jeu

7. Semaine du 15/04, 22/04

- Ajout de sons, musiques
- Recherche et eilimination de bugs
- Finalisation.