

Planning prévisionnel du Projet de groupe en C

Nous serons trois pour réaliser ce projet de groupe :

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

Répartition des membres du groupe :

Alexandre : Il sera chargé de s'occuper principalement des règles du jeu, du tableau des scores (enregistrement et lectures dans un fichier probablement chiffré) et du menu de jeu (jouer, quitter, voir les scores, etc...)

Charly : Il devra, pour sa part, gérer tout ce qui est multimédia : sons, musiques, images. Si le temps le permet, Charly devra créer un site internet promotionnel pour le jeu (cette étape se fera à la fin du projet). Il rejoindra entre-temps Jérôme pour la programmation du jeu en lui-même.

Jerome : Il sera chargé de développer le jeu en lui même : gestion des évènements du clavier, collisions, etc... Nous avons décidé qu'il serai 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.

Interprétation du sujet :

Nous avons choisi d'utiliser la bibliothèque graphique SDL pour plusieurs raisons : elle est open-source, elle à été préinstallée dans Code::blocks par SUPINFO, elle est relativement bien documentée, et enfin elle est stable et adapté au projet. Nous avons longuement hésité avec la SFML mais le fait que la SDL soit préinstallée est un sérieux gain de temps

Echelle de Temps :

1.Semaine du 14/01 :

- Etablissement du planning
- Prise de conscience du travail demandé
- Répartition des rôles
- Vérification de la possibilité de faire un site (promotionnel) pour le jeu

2.Semaine du 21/01 :

- Début de l'apprentissage de la SDL
- Etablissement des règles du jeu
- Création d'un dépôt privé sur le site Github.com pour la gestion des codes du projet
- Ebauche voire création de la page d'accueil (menu de Jeu) par Alexandre et Jerome

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

- Inclusions d'images temporaires et non-définitives dans le projet pour créer la fenêtre de jeu et pouvoir observer un certain rendu.
- Création de la fenêtre 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
- Créations d'images ou téléchargement d'images libres de droits
- 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 élimination de bugs
- Finalisation.