

DIDIER Thomas  
FOURNIS Alexis  
MUNAR Marie-Nina  
ALLAIN Yannis

## Micro planning

	Pendant la séance	Thomas	Alexis	Marie-Nina	Yannis	Objectif pour la séance
Séance 1 29/01	Fonctions/structures de données	Structures (+structures de sauvegardes/niveaux)	Sprites (+structures de sauvegardes/niveaux)	SDL (+structures de sauvegarde s/niveaux)	Fonction de déplacement (+structures de sauvegarde s/niveaux)	Point de départ
S1 ->S2		Fonction codage + décodage fichiers	création de sprites			
Séance 2 5/02	Création du cahier des charges/ Macro planning	Cahier des charges + gestion de la structure salle + makefile	Cahier des charges + création de la map	Planning + test fonctions	Planning + cahier des charges	Organisation temporelle et pratique du travail
S2 -> S3	Tout début SDL / gestion de structures / fin de planning	gestion de la structure salle + planning	cahier des charges + création de la map + planning	planning + tout début SDL	écritures fonctions + cahier des charges + création de la map + planning	
Séance 3 13/02	Fin du planning/Début du moteur graphique/ Gestion des différentes listes et structures	Progrès sur les fonctions de base du jeu.	Fin du planning et du cahier des charges, début de la création de la map.Création des sprites.	Avancer un maximum sur la SDL et surtout le mouvement des sprites	Fin du planning et du cahier des charges	Avancer un maximum le SDL Tester les fonctions. Fin du cahier des charges et du planning.

Séance 4 14/02	Progrès sur le moteur graphique/	Fin des fonctions de base, début des fonctions plus complexes	Création des sprites	Progrès de la fonction déplacement	Progrès de la fonction déplacement	Continuer les fonctions basiques du jeu, pour peu à peu pouvoir passer à des fonctions plus complexes
Séance 5 6/03	sprites / déplacement personnage	Continuation des fonctions complexes	Création des sprites et implémentation avec la fonction mouvement	Tests d'affichage du personnage avec la fonction déplacement	Aide à la création des sprites et test d'implémentation d'une manette	Fin des fonctions basiques et début des fonctions plus complexes. Fin de la création des sprites et voir le personnage bouger
Séance 6 12/03	Trouver comment créer des salles	Fin des fonctions complexes	Création des fichiers des salles	Fin de la fonction déplacement + saut	Création des fichiers des salles	Progrès sur les salles et les fonctions complexes
Séance 7 19/03	Travail sur les salles ainsi que sur les entités du jeu	Travail sur le comportement des entités	Travail sur le comportement des entités	Affichage des salles	Création de salles + affichage des salles	Le jeu devra s'afficher sur l'écran, se lancer mais les fonctionnalités ne seront pas forcément bien implémentées
Séance 8 25/03		Fin d'implémentation des fonctions + test du jeu	Fin d'implémentation des fonctions + test du jeu	Fin d'implémentation des fonctions + test du jeu	Fin d'implémentation des fonctions + test du jeu	Le jeu devra s'afficher sur l'écran, se lancer et être jouable

Séance 9 26/03		Si du temps, ajout de la personnalisati on des touches	Si du temps, ajout de son et de musique au jeu	Si du temps, ajout de son et de musique au jeu	Si du temps, ajout de la compatibilit é avec une manette	Date prévue pour avoir fini le projet, peut-être implémenter de nouvelles fonctionnalités si le temps est avec nous
Séance 10 27/03		tests des fonctions + fin nouvelle fonctionnalitée s	tests des fonctions	tests des fonctions	tests des fonctions	Peaufinement du projet\ perfectionnement , test de toutes les fonctionnalités
Séance 11 8/04		test du jeu + discussion oral	test du jeu + discussion oral	test du jeu + discussion oral	test du jeu + discussion oral	S'entraîner à l'oral, continuer le peaufinement
Séance 12 22/04		Travail sur le diapo et l'oral	Travail sur le diapo et l'oral	Travail sur le diapo et l'oral	Travail sur le diapo et l'oral	Tout doit être fini, le sujet doit être maîtrisé et le diapo pour l'oral fini