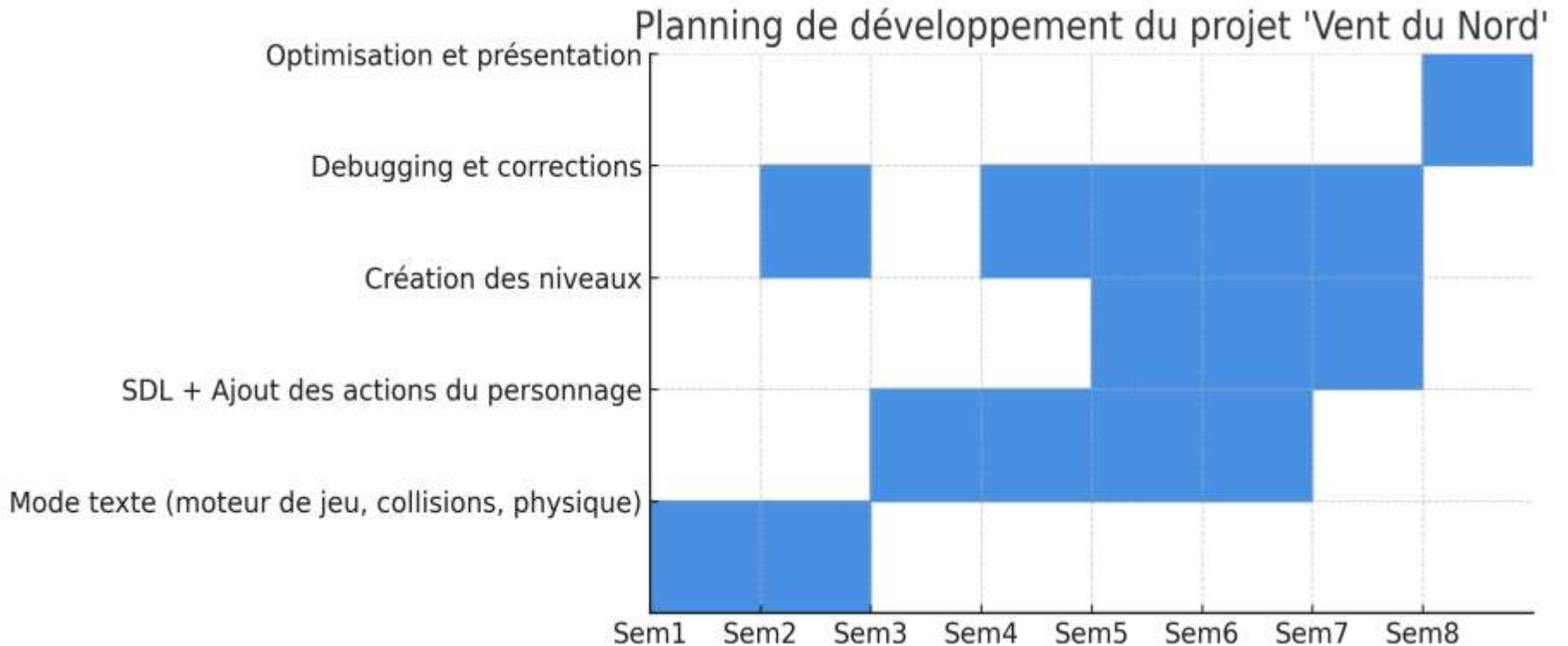







# Vent du Nord

Projet C++ - SDL2 — Soutenance  
2024-2025

# Diagramme de Gantt



# Explication du planning (diagramme de Gantt)

-  Semaine 1-3 :
  - - Développement du mode texte : Définition des premières classes (Entity, Vec2f, Level, Player, etc.)
  - Déplacement du joueur sur un niveau en mode console
  -
-  Semaine 3-6 :
  - - Passage à SDL : intégration de SDL2 : affichage du joueur, fond, entités
  - Gestion des entrées clavier (handleInput) et mouvements
  - Ajout des actions du joueur : déplacement fluide, saut, animation
  - Rendu graphique des ennemis (Enemy) et gestion de leurs comportements
  - Développement du menu SDL, système de vies, timer, pause, et génération de map .
  -
-  Semaine 5-7 :
  - - Création des niveaux : plateformes, ennemis, structure de la carte.
  -
-  Semaine 2, 4-7 :
  - - Debugging et corrections : gestion des collisions, anomalies graphiques, ajustements de gameplay.
  -
-  Semaine 8 :
  - - Optimisation finale et préparation de la soutenance (présentation, démo, finition du code).

# Répartition des tâches

- [?] Développement du mode texte :
  - - Hanni Ferhat : moteur de jeu et gestion complète des collisions
  - - Rayan : logique de déplacement et structure de base
- [?] SDL et gameplay :
  - - Ferhat : intégration SDL, affichage de Player et Enemy
  - - Hanni : adaptation des entités au moteur graphique
  - - Rayan : menu SDL, système de vies, timer, pause, génération de map
- [✓] Tests de régression :
  - - Hanni & Ferhat : validation du comportement de Player et Enemy en SDL
  - Rayan : Maj du diagramme de Gantt et préparation de power point