

## Planning prévisionnel et distribution des rôles

Échéance	
13/02/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Réflexion sur le cahier des charges et les types</li> <li>• Définition des objectifs finaux</li> <li>• Mise en place d'un git</li> </ul>
20/02/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancement sur le cahier des charges</li> <li>• Codage des structures et des fonctions d'affichage et de déplacement</li> </ul>
27/02/2016	Fin de rédaction du cahier des charges, relecture, correction
01/03/2016	<b>Rendu jalon #1 : 13h</b> ⇒ Cahier des charges, structures, fonctions de base
05/03/2016	Codage des deux premières IAs (stratégie du Schlangà avec comportement aléatoire et Schlangà défensif avec anticipation des coups du joueur)
12/03/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajout des fonctionnalités avec les items sur les fonctions de base</li> <li>• Avancement sur l'interface graphique</li> </ul>
19/03/2016	Codage de la dernière IA (Schlangà offensif)
22/03/2016	<b>Rendu jalon #2 : 9h</b> ⇒ Première version du jeu avec Schlangà défensif et descriptif du travail réalisé et restant
26/03/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Travail sur les fonctionnalités additionnelles: <ul style="list-style-type: none"> <li>- murs qui font rebondir le serpent</li> <li>- items spéciaux</li> <li>- bonus/malus</li> </ul> </li> </ul>
02/04/2016	Fin du codage de la dernière IA (Schlangà offensif)
09/04/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Test unitaires sur la V1 du jeu</li> <li>• Rédaction de la documentation technique</li> </ul>
16/04/2016	Finalisation de la dernière IA
19/04/2016	<b>Rendu jalon #3 : 13h00</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Code source de la version 1 jouable</li> <li>• Tests unitaires et exécution avec Valgrind</li> <li>• Documentation Doxygen et documentation technique</li> </ul>
23/04/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fin de la modification du code avec ajout des nouvelles variantes</li> <li>• Rédaction éventuelle d'un avenant si ajout ou retrait imprévu de fonctionnalités</li> </ul>
30/04/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tests unitaires sur la V2 du jeu</li> <li>• rédaction de la documentation technique</li> </ul>
07/05/2016	Finalisation de la V2 jouable avec interface graphique
14/05/2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finition: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Correction des bugs</li> <li>- Amélioration du visuel</li> <li>- Préparation de la soutenance</li> </ul> </li> </ul>
19/05/2016	<b>Rendu jalon #4 : 9h00</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Code source de la version 2 jouable</li> <li>• Tests unitaires et exécution avec Valgrind</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documentation Doxygen et documentation technique</li> </ul>
20/05/2016	Soutenance du projet (20 minutes)

Chef de projet: Germain Clauss

Types, structures, déplacement : Claudia Vidal Pujol

Rédaction du planning et du cahier des charges: toute l'équipe

Fonction d'affichage : Germain Clauss

Interface graphique: Germain Clauss

Schlangà aléatoire et défensif: Lise Diagne

Items et fonctionnalités additionnelles: Claudia Vidal Pujol

Schlangà offensif: Yoann Calonnec