

I. Déroulements du projet

Tâche 0 : CHOIX DU SUJET

- Membres impliqués : tous

Tâche 1 : rédiger le cahier des charges

- Membres impliqués : tous
- Durée : 1 semaines

Tâche 2 : définir le diagramme des classes

- Membres impliqués : tous
- Durée : 1 semaines

Tâche 3 : développement d'un 1er prototype en mode texte

- **TACHE 3.1** : écriture et test du module card (card.h/.cpp)
 - Une carte est définie par son nom, description, stats(hp, dmg ,ptr) et un id
 - Création et affichage d'une carte
 - Ce module contient toutes les informations concernant les stats des cartes et leur description
- **TACHE 3.2** : écriture et test du module cardLib (cardLib.h/.cpp)
 - Une librairie de cartes est définie par une liste de card et un nombre de cartes
 - Création d'une librairie à partir d'un fichier
 - Ce module gère les paquets des cartes et permet la lecture et sauvegarde d'un paquet de cartes dans un fichier
- **TACHE 3.3** : écriture et test du module Unit (unit.h/.cpp)
 - Une unit est définie par un nom, stats, un identifiant de joueur , un pointeur vers card qui relie l'unit a la carte qui lui donne ses stats et une position (x,y)

- Permet le déplacement des unit, le combat entre units et son affichage en Console
- Ce module prend les informations des cartes pour crée une unité de bataille capable de se positionner dans la grille, de se déplacer et de combattre avec une autre unité
- **TACHE 3.4** : écriture et test du module gameSquare (gameSquare.h/.cpp)
 - Un gameSquare est définie par une unit qui représente l'unit présent dans la case , autre unit qui représente une structure dans la grille et le nom du terrain/ champ de bataille
 - Gere une case dans la grille
 - Ce module représente les cases de la grille qui peuvent contenir des ressources ou les objectifs a dominer
- **TACHE 3.5** : écriture et test du module gameBoard (gameBoard.h/.cpp)
 - Un gameBoard est définie par une dimension (x,y) et un tableau de gameSquare
 - Gère la grille du jeu et son affichage
 - Ce module est la grille du jeu définie a partir des cases du module gameSquare
- **TACHE 3.6** : écriture et test du module gameConsole (gameConsole.h/.cpp)
 - Ce module permet de gère le jeu en version console
 - Permet l'affichage de la grille et des unit
 - Gere les choix de chaque joueur
 - Sauvegarde/ouvre une partie dans un fichier
 - Initialisation du jeu et des paquets de cartes
 - Gestion de la victoire
 - Ce module rassemble tous les autres modules pour le fonctionnement du jeu, ici ce réalisera aussi l'affichage en format texte du jeu, en plus il existera un menu simplifie pour la version texte qui permettra l'ouverture d'une partie et de sauvegarder un jeu en cours.
- **TACHE 3.7** : mise en commun des modules et tests dans un main

Tâche 4 : développement d'un 2e prototype avec la version 2 Jouers

- **TACHE 4.1** : Prise en main de la librairie SDL2_net
 - Membres impliqués : tous

- **TACHE 4.2** : écriture et test du module serveur (serveur.h/.cpp)
 - Module qui gère le côté serveur
 - Le serveur fonctionnera comme client aussi
 - Permettra la connexion d'un autre joueur
 - Ce module permettra l'envoi et la réception des données d'une machine connectée dans le serveur.
 - Permettra la déconnexion des joueurs à chaque moment de la partie

- **TACHE 4.3** : écriture et test du module client (client.h/.cpp)
 - Module qui gère le côté client
 - Permettra la connexion du joueur dans le serveur
 - Ce module permettra la réception et l'envoi vers un serveur

- **TACHE 4.4** : mise en commun des modules et tests dans un main

Tâche 5 : développement d'un 3e prototype en mode graphique avec la musique

- **TACHE 5.1** : écriture et test du module affichage2D (affichage2D.h/.cpp)
 - Module qui gère l'affichage en 2D graphique avec la librairie SDL2

- **TACHE 5.2** : écriture et test du module game2D (game2D.h/.cpp)
 - Ce module permet de gérer le jeu en version graphique 2D
 - Gère les choix de chaque joueur

- Sauvegarde/ouvre une partie dans un fichier
- Initialisation du jeu et des paquets de cartes
- Gestion de la victoire
- Gestion du menu
- Ce module ressemblera beaucoup à la version Game Console, seulement que les affichages vont être gère par un autre module et en 2D
- **TACHE 5.3** : mise en commun des modules et tests dans un main2D
- **TACHE 5.4** : création des assets pour le jeu

Tâche 6 : développement d'un 4e prototype

- Implémentation d'autres fonctionnalités, pas nécessaires pour le fonctionnement du jeu, pour le rendre plus attractif au joueur (ces fonctionnalités n'auront pas besoin de la création d'une nouvelle classe, tous sera des modifications des classes card, carLib et Unit à priori)

TACHE	14/3	21/3	28/3	4/4	11/4	18/4	25/4	2/5	9/5	16/5		
Tache 0												
Tache 1												
Tache 2												
Tache 3												
Tache 3.1												
Tache 3.2												
Tache 3.3												
Tache 3.4												
Tache 3.5												
Tache 3.6												
Tache 3.7												
Tache 4												
Tache 4.1												
Tache 4.2												
Tache 4.3												
Tache 4.4												
Tache 5												
Tache 5.1												
Tache 5.2												
Tache 5.3												
Tache 5.4												
Tache 6												

Nicolas PATINO

Juan Camilo LENIS