

Tâche 0 : rédiger le cahier des charges

Membres impliqués : tous

Durée : 1 semaines

Tâche 1 : définir le diagramme des modules

Membres impliqués : tous

Durée : 1 semaine

Tâche 2 : développement d'un 1er prototype en mode texte

Durée : 2 semaines

Tâche 2.1 : Implémentation du module Personnage (Personnage.h/ .cpp)

Membres impliqués : LE Kim Yen

Un personnage est défini par un nom, un point de vie, une puissance d'attaque, une position sur la carte

Le personnage peut se déplacer vers la gauche, la droite, le haut , le bas

Tâche 2.2 : Implémentation du module Joueur (Joueur.h/ .cpp)

Membres impliqués : LE Kim Yen

Hérite du module Personnage.

Le joueur a une quantité spécifique de points de vie et de puissance d'attaque à sa création.

Ajouter une fonction de déplacement permettant au joueur de se déplacer sur la carte.

Tâche 2.3 : Implémentation du module Ennemi(Ennemi.h/ .cpp)

Membres impliqués : Adam Rodriguez

Hérite du module Personnage.

Les ennemis ont des caractéristiques différentes des joueurs en termes de points de vie et de puissance d'attaque.

La fonction de déplacement aléatoire pour l'ennemi.

Tâche 2.4 : Écriture et test du module Jeu (Jeu.h/.cpp)

Membres impliqués : Adam Rodriguez

Le module Jeu a pour objectif de gérer une étape du jeu en mettant en œuvre les différentes fonctionnalités nécessaires à l'interaction entre le joueur et les ennemis.

Ce module propose toutes les fonctions pour gérer une étape du jeu :

- Constructeur : initialise le jeu avec un joueur et des ennemis.
- Démarrage du jeu : boucle principale pour le déroulement du jeu
- Fin de partie : vérifie si le joueur est encore en vie
- Gestion du tour : permet au joueur de se déplacer et gère les attaques des ennemis

Tâche 3 : Développement d'un 2^e prototype en utilisant SDL

Durée : 2 semaines

Membres impliqués : tous

Tâche 3.1 : Configuration de SDL

Intégration des fichiers et Initialisation de SDL dans la fonction principale.

Tâche 3.2 : Affichage graphique

Création d'une fenêtre principale et gestion des événements avec les fonctionnalités de SDL.

Tâche 3.3 : Chargements des images nécessaires.

Tâche 3.4 : Affichage du jeu.

Utilisation de sdl le joueur et les ennemis avec une mise à jour continue.

Tâche 3.5 : Interaction utilisateur

Gestion des entrées clavier via les événements SDL pour permettre le déplacement du joueur.

Tâche 3.6 : Animations :

Ajout d'animations fluides pour les mouvements du joueur et des ennemis en utilisant les fonctionnalités graphiques de SDL.

Tâche 3.7: Tests et debug :

Utilisation des tests SDL pour assurer le bon fonctionnement de l'interface graphique et correction des éventuels problèmes détectés.

Diagramme de Gantt

		Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6
Tâche 0		X					
Tâche 1		X					
Tâche 2			X	X			
Tâche 2.1			X	X			
...			X	X			
Tâche 2.4			X	X			
Tâche 3				X	X		
Tâche 3.1				X	X		
...				X	X		
Tâche 3.7					X	X	