

Octobre							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
40		1	2	3	4	5	6
41	7	8	9	10	11	12	13
42	14	15	16	17	18	19	20
43	21	22	23	24	25	26	27
44	28	29	30	31			

Novembre							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
44					1	2	3
45	4	5	6	7	8	9	10
46	11	12	13	14	15	16	17
47	18	19	20	21	22	23	24
48	25	26	27	28	29	30	

Décembre							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
48							1
49	2	3	4	5	6	7	8
50	9	10	11	12	13	14	15
51	16	17	18	19	20	21	22
52	23	24	25	26	27	28	29
1	30	31					

Janvier							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1			1	2	3	4	5
2	6	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18	19
4	20	21	22	23	24	25	26
5	27	28	29	30	31		

Février							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
5						1	2
6	3	4	5	6	7	8	9
7	10	11	12	13	14	15	16
8	17	18	19	20	21	22	23
9	24	25	26	27	28		

Mars							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
9						1	2
10	3	4	5	6	7	8	9
11	10	11	12	13	14	15	16
12	17	18	19	20	21	22	23
13	24	25	26	27	28	29	30
14	31						

Avril							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
14		1	2	3	4	5	6
15	7	8	9	10	11	12	13
16	14	15	16	17	18	19	20
17	21	22	23	24	25	26	27
18	28	29	30				

Mai							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
18				1	2	3	4
19	5	6	7	8	9	10	11
20	12	13	14	15	16	17	18
21	19	20	21	22	23	24	25
22	26	27	28	29	30	31	

Juin							
Sem.	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
22							1
23	2	3	4	5	6	7	8
24	9	10	11	12	13	14	15
25	16	17	18	19	20	21	22
26	23	24	25	26	27	28	29
27	30						

Etapes

1. Recueil des besoins et cahier des charges - Mise en place des équipes et des outils
2. Identification des données et structures
3. Initialisation et affichage d'un jeu (mode texte)
4. Répétition affichage (timer) + récupération evnts clavier
5. Gestion des tetrominos - création - détection collisions
6. Gestion des tetrominos - déplacements - rotations
7. Disparition des lignes complétées
8. Calcul des points - Fin de partie
9. Gestion des scores et joueurs
10. Extension(s)
11. Amélioration de l'affichage

Lot 1

- Cahier des charges
- Livraison semaine du 7 octobre 2024

Besoin et Cahier des charges

- Présentation du projet / contexte / clients
- Objectifs (but recherché, limites)
 - existant / schémas / ...
 - Prestations / livrables attendus
- Identifications des fonctions et exigences
- Planning
- Gestion de la sécurité
- Ressources
- Suivi du projet : indicateurs, tableaux de bord etc.
- Outils

Lot 2

- Base de données
 - MCD
 - Création des tables / utilisateurs / droits
 - Ecriture des requêtes
 - Livrables : MCD + scripts d'installation et initialisation de la base, requêtes de tests.
- Interface d'accueil : 2 options
 - Basique (Invité) / Tetris++ (Se connecter ou s'enregistrer)
- Livraison semaine du 21 octobre 2024

Lot 3

- Grille du Tetris (mode caractère)
 - Structure de données : taille, type (valeurs possibles)
 - Initialisation
 - Affichage
 - Versions Web + Java
- Livraison semaine du 4 novembre 2024

Lot 4

- Mise en place Timer + Gestion évènements clavier
- Livraison semaine du 18 novembre 2024

Lot 5

- Tetrominos : structure / création / affichage / déplacements / rotations (sans collisions)
- Livraison semaine du 6 janvier 2025

Lot 6

- Tetrominos : tests de collision
 - gauche / droite / bas
- Livraison semaine du 20 janvier 2025

Lot 7

- Disparition des lignes complétées.
- Calcul du score
- Fin de partie
- Livraison semaine du 3 février 2025

Lot 8

- Interface graphique (partie, joueur)
- Bonus :
 - variante disparition
- Livraison semaine du 24 mars 2025

Lot 9

- Connexion, session, statistiques
- Livraison semaine du 7 avril 2025

Lot 10

- Variantes
 - mode automatique
 - choix tetromino suivant
- Livraison semaine du 5 mai 2025

Lot 11

- Affichage graphique
- Livraison semaine du 19 mai 2025