

Programmation du jeu Snake. On espère pouvoir terminer le projet avec un snake un peu plus compliqué que celui des téléphones portables en augmentant par exemple des niveaux.

Tâche 0 : Diagramme des modules de l'application

Tâche 1: Développement du premier prototype en mode texte

- 1.1) Ecriture de 'Snake.h/.c' → Roberto
Snake de taille fixe, bouge manuellement, sans score.
- 1.2) Ecriture de 'Terrain.h/.c' → Yoann
Le terrain sera chargé du .h. Il y aura des murs.
- 1.3) Ecriture de 'Jeu.h/.c' → Roberto
Récupère les actions de l'utilisateur, bouge le Snake et charge le terrain.
- 1.4) Ecriture d'un premier prototype de 'Affichage.h/.c' → Yoann
Affiche en mode texte le Terrain et le Snake.
- 1.5) Mise en commun des modules

Tâche 2: Exploration et compréhension de SVN et SDL

- 2.1) Chargement du projet sur un serveur SVN
- 2.2) Ecriture de 'Affichage.h/.c' en utilisant SDL → Roberto, Yoann
- 2.3) Tests et debug (GDB, Valgrind)

Tâche 3: Amélioration du prototype en mode texte

- 3.1) Amélioration de 'Snake.c' → Roberto
Snake change de taille, bouge automatiquement, avec score.
- 3.2) Amélioration de 'Terrain.c' → Yoann
Le terrain pourra être chargé depuis un fichier, plusieurs niveaux. La nourriture du snake va être introduite et placée aléatoirement.
- 3.3) Tests et debug (GBD, Valgrind)

Tâche 4 : Présentation du projet

- 4.1) Rédaction des slides pour la présentation.
- 4.2) Version définitive du diagramme des modules.

[illegible]

