Cahier de Charges Projet: Snake

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' \rightarrow Roberto Snake de taille fixe, bouge manuellement, sans score.
- 1.2) Ecriture de 'Terrain.h/.c' \rightarrow 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

3.3) Tests et debug (GBD, Valgrind)

Tâche 4: Présentation du projet

introduite et placée aléatoirement.

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

	Semain e 1	Semain e 2	Semain e 3	Semain e 4	Semain e 5	Semain e 6	Semain e 7	Semain e 8	Semain e 9	Semain e 10
Tâche 0	X									
Tâche 1.1		X								
Tâche 1.2		X								
Tâche 1.3		X	X							
Tâche 1.4		X	X							
Tâche 1.5		X	X							
Tâche 2.1			X	X						
Tâche 2.2				X	X					
Tâche 2.3				X	X	X				
Tâche 3.1						X	X	X	X	
Tâche 3.2						X	X	X	X	
Tâche 3.3							X	X	X	
Tâche 4.1										X
Tâche 4.2										X

Module Snake

struct Snake

x , y : enier taille : entier

Procédure snkInit Procédure snkGauche Procédure snkDroite Procédure snkHaut

Procedure siikmaui

Procédure snkBas

Fonction snkGetX → entier Fonction snkGetY → entier Fonction snkGetTaille → entier

Procédure snkSetTaille

Module Terrain

Struct Terrain

dimx, dimy : entier tab : caractère

Procédure terInit Procédure terLibere

Fonction terEstPositionPersoValide \rightarrow entier

Fonction terGetXY → caractère

Procédure terSetXY

Fonction getDim $X \rightarrow$ entier Fonction getDim $Y \rightarrow$ entier

Module Jeu

Struct Jeu ter : terrain

ter : terrain snk : Snake

Procédure jeuInit

Fonction jeuGetTerrainPtr → pointeur Terrain Fonction jeuGetSnakePtr → pointeur Snake Fonction jeuGetConstTerrainPtr → ptr Terrain Fonction jeuGetConstSnakePtr → ptr Snake Procédure jeuActionClavier

Module Affichage

Procédure afficheTxtJeu Procédure afficheTxtTerrain