Nom de la tâche	mars 5	mars 12		mars 26		avr. 9		
Analyse de la version minimale		Analyse de la version minima	ale					
Identifications des classes indispensables et du coeur du jeu	Identifications des classes indi	pensables et du coeur du jeu						
Trouver le format de fichiers de lecture/écriture adéquat	Trouver le format de fic	iers de lecture/écriture adéquat						
UML et diagramme de Gantt		UML et diagramme de Gantt						
Conception Architecturale et premiers tests		Conception Architectura	le et premiers tests					
.h généraux, definition du coeur du projet		.h généraux, definition c	u coeur du projet					
Affichage en mode console des notes et des temps		Affichage en mode cons	ole des notes et des temps					
Spécifications des .h, types de données précis et efficaces		Spécifications des .h, ty	pes de données précis et efficac	s				
Conception Detaillée, début de code et Tests			Conception	Detaillée, début de code et Tes	ts			
Implémentation du corps du jeux			Implémentation du corps	lu jeux				
Tests et verifications			Tests et ve	fications				
Fin de code et upgrade				Fin de code et upgrade				
Finition du code, de la compilation et test d'utilisation			Finit	on du code, de la compilation e	t test d'utilisation			
Modulation des paramètres d'affichage «				Modulation des paramètre	s d'affichage et de synchronisa	tion audio/visuel		
Fin de cette version, on repasse en phase c				Fin de cette version,	on repasse en phase d'analyse	pour implémenter de nouvelles fonction	nnalités	
Version Graphique						Version Graphic	que	
Recherches SDL2 en fonction des besoi					Recherches SDL2 en fonction of	les besoins		
Implémentations des modifications de n						Implémentations des modifications	de notre code existant	
Debug, fin de code et test d'utilisations						Debug, fin de o	ode et test d'utilisations	
Organisation Provisoire								Organisation Provis
Implémentations des fonctionnalités ludi								Implémentations des for
Vérifications générales(doc, README)								Vérifications généra

Exporté le 11 mars 2017 10 h 58 MET Page 1 sur 1