

Tache	Semaine du 27/02	Semaine du 06/03	Semaine du 13/03	Semain du 20/03	Semaine du 27/03	Semaine du 03/04	Semaine du 10/04	Semaine 17/04
<b>Tache 1 :</b> Reflexion et Organisation du projet	/							
<b>Tache 2.1 :</b> Definition des classes centrales du jeu		/	/					
<b>Tache 2.2 :</b> Phase de Test et débogage		/	/	/	/	/	/	/
<b>Tache 2.3 :</b> Développemen t de la 1ere version du Jeu		/	/					
<b>1ere version du jeu</b>			/					
<b>Tache 3 :</b> développemen t de la version graphique					/	/	/	/
<b>Tache 4 :</b> Ajustements pour la version finale								/

### **Tache 1 :**

- Réflexion du projet, proposition des idées et des concepts en face à face.
- Organisation du projet : **rédaction du cahier des charges**, incluant le diagramme de Gant, de classe et la description du projet.

Contributeurs : Ousmane, Karim, Amine.

### **Tache 2 :**

#### **1) Ecriture des principaux modules de notre projet :**

- **Personnage** : défini par un entier faisant office de « Points de vie » (PV), d'une position donnée par un vecteur  
Le Personnage pourra se déplacer vers la gauche, droite, en haut et en bas par le biais des touches claviers et pourra infliger des dégâts avec son projectile au « Monstre » automatiquement.
- **Monstre** : défini aussi par des PV et une position, mais aussi par une direction (entier)

Il aura lui aussi les mêmes déplacements que le personnage à la seule différence qu'elle seront automatique et influencer par la position du personnage (va le suivre).

- **Terrain** : défini par des dimension dimx et dimxy (des entiers)
- **Jeu** : utilise les modules ci-dessus pour le déroulement du jeu, c'est-à-dire le déplacement du Personnage et d'un Monstre, les interactions entre un Personnage et un Monstre (c'est-à-dire la gestions des dégâts voire des collisions) et le test de fin de jeu.

Contributeurs : Ousmane, Karim, Amine

## 2) Test du bon fonctionnement des modules :

**Corriger les erreurs** de syntaxe/écriture **du code**, vérifier les potentielles fuites mémoires, corriger les bugs, réfléchir à une potentielle optimisation du code (ajouts/améliorations de fonction, ajout de donnée, etc. ...)

**Contributeurs : Ousmane, Karim, Amine**

## 3) Développement de la 1ere version du Jeu :

Finalisation de la 1ere version du jeu en implémentant l'affichage du jeu en version texte puis début en version graphique.

Contributeurs : Ousmane, Karim, Amine

## Tache 3 : Développement de la version graphique

- Définition des fonctions primitives de SDL (afin de pouvoir utiliser les images etc.)  
Contributeurs : Karim, Amine
- Adaptation des classes pour les faire tourner en version graphique
- Ajout d'images et de sons
- Ajout du temps et autres petits ajustements
- Corrections de bugs

Contributeurs : Ousmane, Karim, Amine

## Tache 4 : Ajustements pour la version finale

- Correction des derniers bugs d'affichage etc.
- Révision du code (suppression de fonctions/variables inutiles)
- Dépôt de la version finale

Contributeurs : Ousmane, Karim, Amine

