

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Étude du Sujet <i>Analyser en profondeur les exigences du jeu Splendor Duel, les règles du jeu, et les fonctionnalités nécessaires.</i>	14/09/2023	06/10/2023
Shéma prévisionnel des classes et méthodes <i>Documenter les objets méthodes essentiels du projet, les fonctionnalités clés.</i>	21/09/2023	06/10/2023
Conception Initiale UML <i>Créer un diagramme UML initial pour représenter la structure et les relations des classes.</i>	28/09/2023	06/10/2023
UML 2 <i>Réviser et améliorer le diagramme UML en tenant compte des commentaires de la première version.</i>	09/10/2023	19/10/2023
Architecture approfondie <i>Réfléchir à l'architecture globale du logiciel.</i>	09/10/2023	19/10/2023
Implémentation initial <i>Commencer/continuer à coder les classes et les fonctionnalités de base du jeu Splendor Duel en C++.</i>	20/10/2023	02/11/2023
Finalisation de la première implémentation <i>Travailler sur les fonctions et les mécanismes du jeu qui ne sont pas directement liés aux classes, améliorer les classes existantes avec les nouvelles connaissances acquises.</i>	03/11/2023	01/12/2023
Conception des images <i>Créer les graphismes et les images nécessaires pour le plateau, les cartes et les jetons du jeu.</i>	01/12/2023	12/12/2023
Conception interface graphique avec Qt <i>Créer une conception graphique pour l'interface utilisateur du jeu Splendor Duel.</i>	25/11/2023	16/12/2023
Sauvegarde <i>Création du système de sauvegarde d'une partie en cours.</i>	05/12/2023	20/12/2023
Implémentation interface <i>Intégrer l'interface utilisateur avec le code du jeu et s'assurer que tout fonctionne de manière fluide avec Qt, en C++.</i>	10/12/2023	20/12/2023
Finalisation <i>Finalisation du projet : batteries de tests en plus des tests existants, étude finale des fuites de mémoire, etc...</i>	07/12/2023	23/12/2023