

| Tâches/Semaine | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Définition des classes primaires | | | | | | | | |
| Implémentation des classes primaires | | | | | | | | |
| Design/création théorique des manches | | | | | | | | |
| Implémentations des manches | | | | | | | | |
| Design de l'aspect global du jeu | | | | | | | | |
| Squelette SDL | | | | | | | | |
| Gestion des textes SDL | | | | | | | | |
| Affichage et gestion des manches avec SDL | | | | | | | | |
| Tests de régression pour le corps du jeu | | | | | | | | |
| Rattrapage du retard sur la documentation | | | | | | | | |
| Design du BOSS | | | | | | | | |
| Création d'un menu avec SDL | | | | | | | | |
| Implémentation du BOSS | | | | | | | | |
| Maintenance de la documentation | | | | | | | | |
| Optimisation de l'interface graphique | | | | | | | | |
| Utilisation de fichiers pour générer les terrains | | | | | | | | |
| Tests de régression sur les manches et le boss | | | | | | | | |

THOMAS

AURELIEN

ROMARIC

Ce diagramme illustre parfaitement la diversité des tâches que nous avons rencontré au cours du projet et leur partage homogène. En effet, nous voyons que très peu de tâches ont été réalisées par un seul étudiant. De plus, si nous avons attribué des couleurs pour représenter à chaque fois la personne qui avait pris en charge la partie du projet correspondante, nous avons su venir en aide aux autres lorsqu'ils rencontraient des difficultés sur leurs tâches, aussi bien sur le plan technique que pour les choix de conception pour chaque tâche.