

| Numéro | Taches/semaines  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | Guide Couleur |              |
|--------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|--------------|
| 1      | Commencer le Cahier de Charge                                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               | Acil         |
| 2      | Définition des règles du Jeu                                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               | Esra         |
| 3      | Construire le diagramme de classes                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               | Wassila      |
| 4      | Ecrire les classes Personnage + Vect2D                           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               | Esra/Wassila |
| 5      | Ecrire les classes Objet + Type                                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               | Acil/Esra    |
| 6      | Ecrire les classes Plateau                                       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               | Acil/Wassila |
| 7      | Ecrire les classes Menu  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               | les trois    |
| 8      | Ecrire les classes Image   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 9      | Ecrire la classe Jeu   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 10     | Ajouter des collisions entre les personnages et les objets       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 11     | Rédaction des accesseurs et mutateurs                            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 12     | Ecrire la classe Jeu en Mode Texte                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 13     | Faire un simple affichage en mode Texte                          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 14     | Tester les fonctions de mouvements la fonction de collision      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 15     | Faire bouger les blocs automatiquement                           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 16     | Faire bouger les personnages                                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 17     | Finaliser l'interface texte du jeu                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 18     | Création d'un Menu en Texte                                      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 19     | Faire un lien entre le Menu et Le Jeu en Mode Texte              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 20     | Ecrire la classe Jeu en mode SDL                                 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 21     | Faire un premier affichage SDL                                   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 23     | Appliquer uniquement les mouvements sur les personnages          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 24     | Insérer une musique de fond                                      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 25     | coder menu SDL   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 26     | ajout d'un affichage Game Over en cas de perte                   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 27     | Ajouter la gravité au mouvement                                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 28     | Tester le fonctionnement du jeu                                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 29     | Tester le jeu avec un débogueur afin d'éviter les fuites mémoire |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 30     | Update le diagramme de classes                                   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 31     | Ajouter des commentaires dans les fichier .h                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 32     | Rédaction du read me   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 33     | Documenter le Projet   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 34     | Préparer à la présentation du Projet                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |
| 35     | Préparer la soutenance   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |               |              |