

Semaine	Taches	Responsable	Etat	Commentaire
1	Génération de la map	David C	100%	
1	Génération salle	Adrien P	100%	0 en bordures, distinguer portes, ncurses, ratio 16:9
1	Déplacement des personnages dans les salles	Paul P	100%	récuperer les touches en direct
--> 05/03 -> Mise en commun + faire dep. perso dans les salles.			100%	TESTS / DEBUG
2	Comportement des monstres	Adrien	100%	deplacement naturel
2	Placement des monstres dans les salles	David	100%	struct monstres à ajouté aux salles
2	Tir du joueur	Paul P	100%	recuperer direction du joueur pour tirer dans la bonne direction
2	Projectiles	Paul C	100%	créer struct projectile + fonctions(creer,deplacement,...)
--> 17/03 -> Jeu jouable dans la console			100%	TESTS / DEBUG
1	Ajout d'obstacles	Paul C et Paul P	100%	pattern divisé en 4 parties tirées au sort parmi une liste existante
3	Portage SDL	ALL	100%	affichage personnage selon direction(charcher les diff img dans fonc_sql, faire affichage selon la direction dans afficher_salle
	Création du menu	Adrien / David	100%	changer les boutons, mettre background + titre, renommage variable, optimisation code, replacer texte sur bouton, fond pixel art, changer police bouton, page de regles
	Création de la salle	Paul / Paul	100%	Apliqué textures selon code dans matrice, ajouter texture sol derriere personnage via photoshop pour pas voir carré noir, photoshop clé et coeur
3	mini map evolutive	David C et Paul P	100%	blanc(découvert), vert(clean), gris sombre(salle à côté), or(salle du boss)
1	executable script	David C	100%	exécutable qui clean, compile et exécute le jeu en plein écran
	optimisation	ALL		supprimer utilisation Incurses
--> 15/04 -> Portage SDL terminé			100%	
--> Adaptation interface graphique + obstacles			100%	TESTS / DEBUG
Avancement				
100%				
75%				
50%				
25%				
0%				