

# DIAGRAMME DE GANTT

DÉROULEMENT DU PROJET:

TÂCHE 1 : Analyse des classe a créé (brainstorm)
TÂCHE 2 : Création des premier classe ( player, chicken, bullet, game)
TÂCHE 3: Paramétrage de la fenêtre SDL, affichage du menu, IHM
TÂCHE 4: Créer la boucle de jeu
TÂCHE 5: Créer les objets du jeu
TÂCHE 6: faire le mode txt
TÂCHE 7: Définir les proprietes de chaque objet du jeu
TÂCHE 8: Écrire du code pour gérer les entrées du joueur
TÂCHE 9: Ecrire du code pour gérer les poulets et le boss
TÂCHE 10: Mettre en oeuvre des mécanique de jeu
TÂCHE 11: Gestion du son et des effet
TÂCHE 12: Tester et peaufiner

sd fgh ensemble

Anh

Nedim

Tâche/semaine	1	2	3	4	5	6	7	8
TÂCHE 1								
TÂCHE 2								
TÂCHE 3								
TÂCHE 4								
TÂCHE 5								
TÂCHE 6								
TÂCHE 7								
TÂCHE 8								
TÂCHE 9								
TÂCHE 10								
TÂCHE 11								
TÂCHE 12								