Diagramme des classes

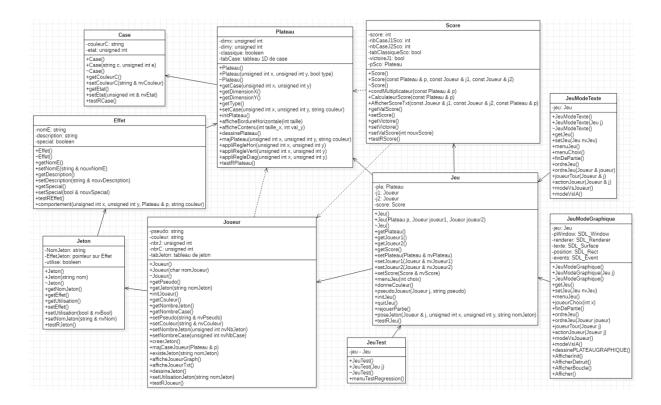
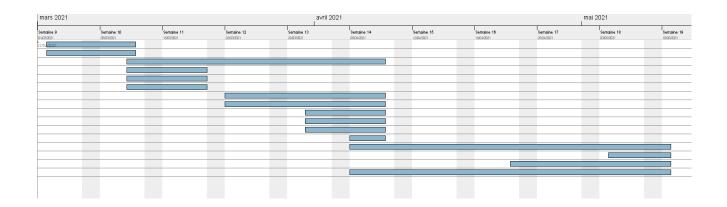


Diagramme de Gantt



Nom	Date de début	▲ Date de fin
Tâche 0 : Rédiger le cahier des charges	02/03/2021	11/03/2021
Tâche 1 : Définir le diagramme des classes.	02/03/2021	11/03/2021
 Tâche 2.1 : Ecriture et test du module Effet (Effet.h/ .cpp). 	11/03/2021	19/03/2021
 -Tâche 2.2 : Ecriture et test du module Jeton (Jeton.h/ .cpp). 	11/03/2021	19/03/2021
 -Tâche 2.3 : Ecriture et test du module Case (Case.h/ .cpp). 	11/03/2021	19/03/2021
 Tâche 2 : Développement d'un 1er Prototype en mode texte. 	11/03/2021	08/04/2021
 -Tâche 2.4: Ecriture et test du module Score (Score.h/ .cpp). 	22/03/2021	08/04/2021
 -Tâche 2.5: Ecriture et test du module Plateau (Plateau.h/ .cpp). 	22/03/2021	08/04/2021
 -Tâche 2.6: Ecriture et test du module Joueur (Joueur.h/ .cpp). 	31/03/2021	08/04/2021
 -Tâche 2.7 : Ecriture et test du module Jeu (Jeu.h/ .cpp). 	31/03/2021	08/04/2021
 Tâche 2.8 : Ecriture du module JeuModeTexte (JeuModeTexte.h / .cpp) 	31/03/2021	08/04/2021
 -Tâche 2.9 : Mise en commun des modules et tests. 	05/04/2021	08/04/2021
 Tâche 3 : développement d'un 2e prototype en mode graphique (SDL2). 	05/04/2021	10/05/2021
 -Tâche 3.1: Mettre à jour les modules pour une version du jeu en mode graphiqu. 	. 04/05/2021	10/05/2021
 -Tâche 3.3 : Développement d'une boucle de jeu en SDL2 dans le module JeuMo 	23/04/2021	10/05/2021
-Tâche 3.4 : Test et Debug	05/04/2021	10/05/2021

Diagramme des ressources

