

Diagramme de Gantt

Tâches 1 :

Durée : 3 semaines

- 1.1-exploration et compréhension de la SFML (Adam Ilyes Nicolas)
- 1.2-création du module Jeu (Adam Nicolas Ilyes)
- 1.3-création du module Personnage (Adam Nicolas Ilyes)
- 1.4-création du module projectile (Adam Nicolas Ilyes)
- 1.5-Ajout du module WinTxt (Adam Nicolas)

Tâches 2 : Développement d'un 2e prototype 2 joueurs en mode graphique (SFML)

Durée : 7 semaines

- 2.1-ajout du module SfmlTerrain (Adam Nicolas Ilyes)
 - 2.2-ajout du module SfmlPersonnage (Adam Nicolas Ilyes)
 - 2.3-ajout du module SfmlJeu (Adam Nicolas Ilyes)
 - 2.4-Affichage du terrain animé (Nicolas)
 - 2.5-Affichage des personnages animé (Adam Ilyes)
 - 2.6-Développement d'une boucle d'événement dans le module sfmlJeu (sfmlJeu.h/.cpp) et intégration au reste du jeu (inclusion dans Jeu.cpp) Adam Nicolas Ilyes
- Cette boucle permet la gestion des événements (actions clavier) et fait le lien entre la touche pressée et les actions possibles dans le module Jeu.
- 2.7-ajout de test Regression (Adam Nicolas)
 - 2.8-Ajout d'un menu en mode graphique (Nicolas)
 - 2.9- Ajout d'une caméra (Nicolas Adam)
 - 2.10- Gestion des collisions (Adam)

Tâche 3 :

Durée : 2 semaines

Développement d'un 3e prototype 1 joueur vs IA mode graphique (SFML) + commentaire doxygène

3.1- Ajout des actions automatique de l'IA dans le module Jeu (Adam)

Il s'agit d'ajouter une fonction qui permet au bot de se déplacer et d'attaquer automatiquement le joueur.

3.2- commentaire doxygène (Nicolas Adam Ilyes)

Tâche 4 :

Durée : 2 Semaines

Développement d'un 4e prototype avec menu graphique (SFML)

4.1 : Écriture du menu dans le module sfmlJeu (Nicolas)

C'est un élément de l'interface graphique

Il permet par exemple de lancer une partie, de quitter le jeu,

de choisir le mode de jeu (1VS1 = contre un utilisateur ou 1VSBOT = contre un bot)