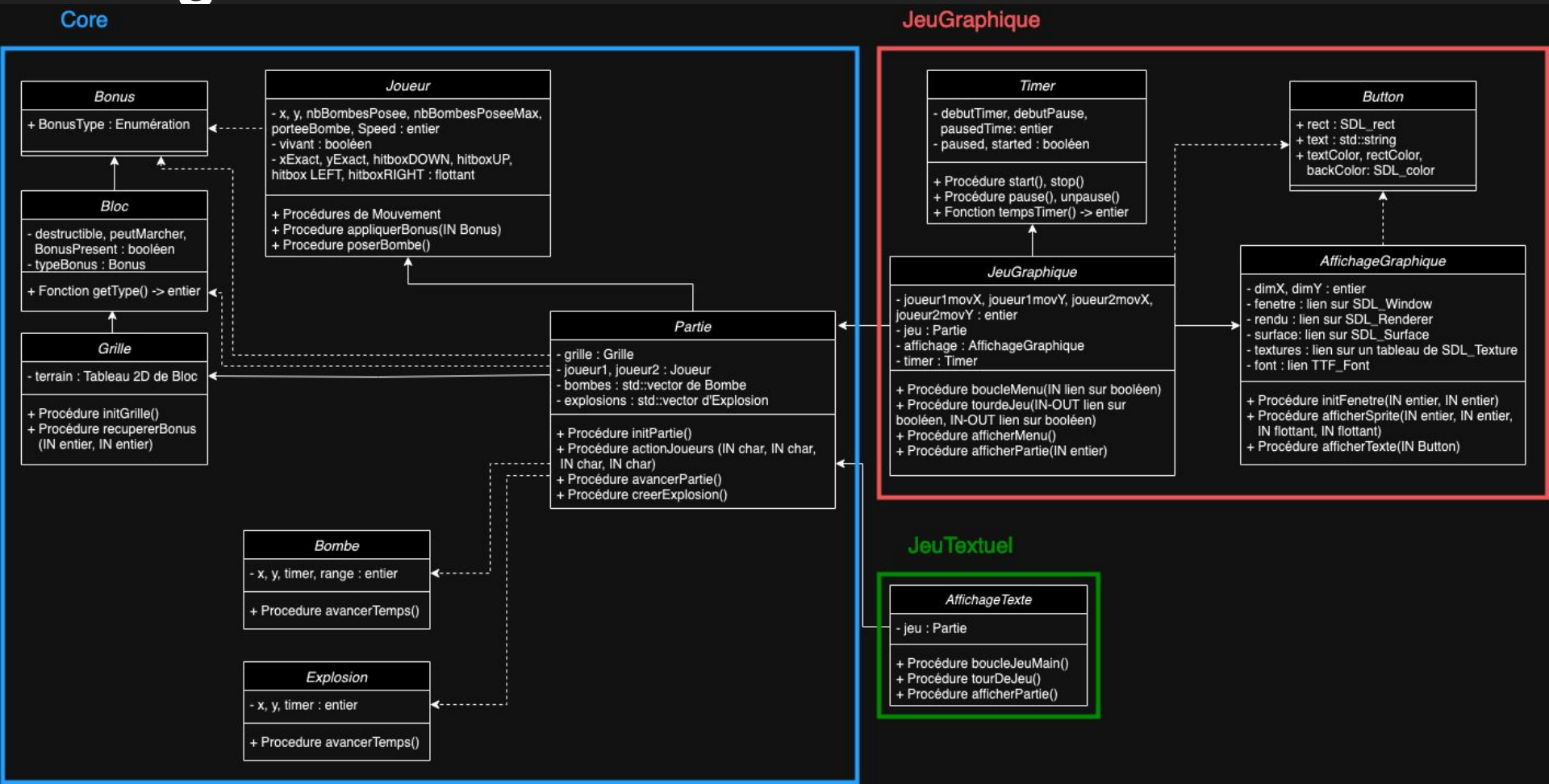
Rayane LABZIZI
Rym ZERZOUH
Julien CHATAIGNER

RRJBOOM 

Bomberman à 2 Joueurs
Avec interfaces Textuel et Graphique

Diagramme des Classes



Classes Importantes : Core/Partie

OBJECTIF DE LA CLASSE :

- **Récupérer les entrées de l'interface et les appliquer aux éléments du jeu**

FONCTIONS PRINCIPALES :

- **initPartie()**
- **actionsJoueur(char, char, char, char)**
- **avancerPartie()**
- **creerExplosions(Bombe)**

Classes Importantes : JeuGraphique/AffichageGraphique

OBJECTIF DE LA CLASSE :

- **Ajouter une couche d'abstraction à la SDL afin de pouvoir l'utiliser facilement par l'interface graphique.**

FONCTIONS PRINCIPALES :

- **initFenetre(int, int) & detruireFenetre()**
- **clearRendu(SDL_Color) & afficherRendu()**
- **afficherSprite(float, float, int, int)**
- **afficherTexte(Button)**

Classes Importantes : JeuGraphique/JeuGraphique

OBJECTIF DE LA CLASSE :

- **Fait le lien entre les données du jeu et l'affichage graphique**

FONCTIONS PRINCIPALES :

- **boucleMenu (bool& mainQuit)**
- **nouvellePartie(int taille_bloc, bool& mainQuit)**
- **tourDeJeu(bool& stillRunning, bool& mainQuit)**
- **afficherMenu()**
- **afficherPartie()**

Conclusion

Workpackages		Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
I) Mise en place de l' environnement de travail	1-Créer le dépot Github							
	2-Inviter les membres du projet							
	3-Mettre en place un environnement C++							
	4-Définir les détails du jeu							
	5-Répartition du travail							
2) Création de la grille du jeu	1-Dessiner le schéma entité association							
	2-Créer la classe grille							
	3-Affichage de la grille dans le terminal							
	4-Génération aléatoire de la grille							
3) Création d'une première version jouable	1-Implémenter les bombes							
	2-Explosion et destruction de blocs							
	3-Créer la classe joueur							
	4-Déplacement d'un joueur dans le terminal							
4) Fonctionnalitées avancées	1-Détection de mort du joueur							
	2-Permettre de jouer à 2 joueurs							
	3-Timer et égalité							
	4-Implémentation des bonus							
	5-Génération aléatoire des bonus							
5) Version graphique	1-Affichage de la grille dans une fenêtre							
	2-Détection des touches du clavier							
	3-Ajouter un menu							
	4-Permettre de pauser et recommencer							
6) Pixel art	1-Sprites du sol et des blocs							
	2-Sprites des bombes et du joueurs							
	3-Sprites des bonus							
7) En continu	1-Déboggage							
	2-Ecriture de la documentation							
	3-Playtest							
8) Bonus (si le temps le permet)	1-Ajouter de nouveaux bonus							
	2-Ajouter de nouveaux terrains							
	3-Ajouter des ennemis							
	4-Ajouter un mode solo							

Workpackages		Semaine 0	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6
I) Mise en place de l' environnement de travail	1-Créer le dépot Github							
	2-Inviter les membres du projet							
	3-Mettre en place un environnement C++							
	4-Définir les détails du jeu							
	5-Répartition du travail							
2) Création de la grille du jeu	1-Créer la classe bloc							
	2-Créer la classe grille							
	3-Affichage de la grille dans le terminal							
	4-Génération aléatoire de la grille							
3) Création d'une première version jouable	1-Implémenter les bombes							
	2-Explosion et destruction de blocs							
	3-Créer la classe joueur							
	4-Déplacement d'un joueur dans le terminal							
4) Version graphique	1-Affichage de la grille dans une fenêtre							
	2-Détection des touches du clavier							
	3-Ajouter un menu							
	4-Permettre de pauser et recommencer							
5) Fonctionnalitées avancées	1-Détection de mort du joueur							
	2-Permettre de jouer à 2 joueurs							
	3-Timer et égalité							
	4-Implémentation des bonus							
	5-Génération aléatoire des bonus							
6) Pixel art	1-Sprites du sol et des blocs							
	2-Sprites des bombes et du joueurs							
	3-Sprites des bonus							
7) En continu	1-Déboggage							
	2-Ecriture de la documentation							
	3-Playtest							
8) Bonus (si le temps le permet)	1-Ajouter de nouveaux bonus							
	2-Ajouter de nouveaux terrains							
	3-Ajouter des ennemis							
	4-Ajouter un mode solo							