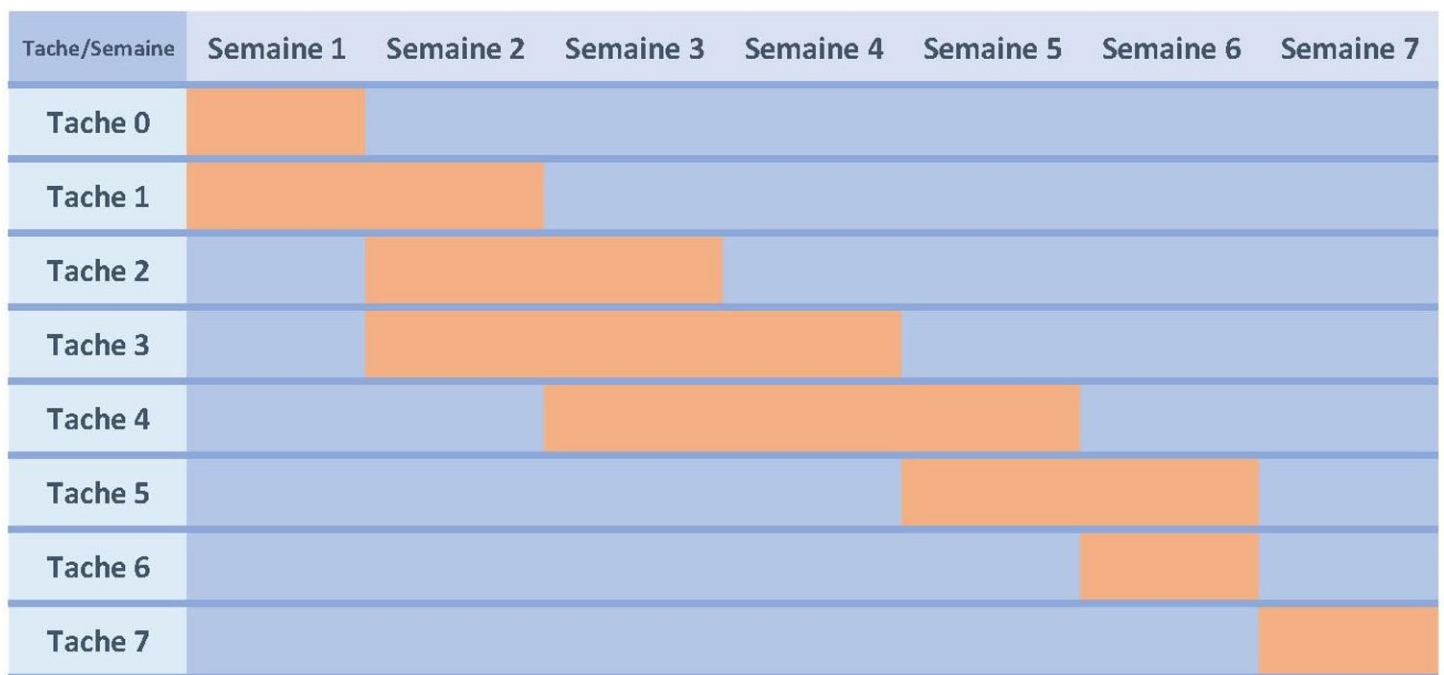


1) DIAGRAMME DE GANTT A JOUR :



2) Taches réalisées et membres impliqués (A jour) :

Tache 0 : rédiger le cahier des charges

- Membres impliqués : tous
- Durée : 1 semaine

Tache 1 : définir le diagramme des classes

- Définition des classes et méthodes à utiliser.
- Membres impliqués : tous
- Durée : 1 semaine

Tache 2 : développement du cœur du projet

- Durée : 2 semaines
- Membres impliqués : tous

Tâche principale : Écriture et test d'un module Compétence et Personnage.

Le module Personnage est défini par ses caractéristiques, ou le module compétence est utilisé pour définir les compétences de chaque personnage puis effectuer des tests.

Tache 3 : développement d'un 1er prototype en mode texte

- Durée : 3 semaines

Tache 3.1 : écriture et test du module Terrain

- Membres impliqués : Wail et Ayoub

Ce module permet de gérer les terrains et les collisions.

Tache 3.2 : écriture et test du module Jeu

- Membres impliqués : Adnane et Ayoub

Ce module propose toutes les fonctions pour gérer une étape du jeu :

- Reçoit en entrée ce qu'un utilisateur a tapé au clavier
- Déplacement des personnages en utilisant le module Personnage.
- Utilisation des compétences en utilisant le module Compétence.
- Mis à jour des points de vie de chaque personnage.

Tache 3.3 : écriture du module JeuModeTexte

- Membres impliqués : Tous

Récupère les données de Personnage, Compétence et Terrain et les affiche au format texte.

Tache 3.4 : mise en commun des modules et tests.

Tache 4 : développement d'un 2eme prototype en mode graphique (SDL2)

- Durée : 3 semaines
- Membres impliqués : Wail et Adnane

Tache 4.1 : exploration et compréhension de SDL2

Tache 4.2 : Affichage d'images et tests de performance

Tache 4.3 : Développement d'une boucle de jeu SDL2 dans le module JeuModeGraphique et intégration au reste du jeu

Tache 4.4 : Test et debug

Tache 5 : développement d'un 3eme prototype en mode graphique avec la musique et points de vie (du personnage)

- Durée : 2 semaines
- Membres impliqués : Ayoub et Wail

Tache 5.1 : initialisation du système de la gestion de l'audio, chargement des sons et intégration au reste du Jeu

Tache 5.2 : intégration des points de vie sur l'interface en mode graphique

Tache 6 : développement d'un 4eme prototype en mode texte pour le menu principal

- Durée : 1 semaine
- Membres impliqués : tous

Ce module permettra de définir les touches de l'interface « menu » qui contiendras la position et l'intitulé de chaque bouton.

Tache 7 : développement d'un 5eme prototype en mode graphique pour le menu principale

- Durée : 1 semaine
- Membres impliqués : tous

Intégration du module « menu » dans la SDL et chargement des images de fond et l'audio pour le menu.

