

Diagramme de Gantt

Projet de C

Corto Cabantous, Le Bao Tin Ha,
Kaan Korucan, Lucile Le Bas--Carlez

Professeur référent : Nicolas Sourbier

Description du projet :

Au cours de ce projet, nous allons réaliser un jeu de type Top-Down dont le but sera de voler des corrections de DS afin d'obtenir la meilleure note possible aux partiels. Dans une première version, nous allons seulement nous intéresser à la réalisation de la carte du jeu, aux structures élémentaires (comme le personnage, un prof et un DS) et à la gestion de l'interaction des différents éléments du jeu.

Dans un second temps, nous ajouterons des fonctionnalités telles que la possibilité de jouer à plusieurs niveaux avec une difficulté croissante ainsi qu'une page d'accueil et de fin. De plus, un timer sera intégré pour complexifier le jeu. La structure des personnages sera modifiée pour que ceux-ci aient un nombre de vies limité par partie.

Finalement, notre version 3 permettra de générer des niveaux aléatoirement de difficulté croissante (plusieurs DS, plusieurs professeurs, vitesse croissante). Certains bâtiments pourront augmenter les capacités du personnage (gagner des vies ou de la vitesse) mais une contrepartie sera parfois nécessaire en compensation (contrôles inversés, perte d'autres capacités). Nous intégrerons aussi des sons et musiques d'ambiance et animerons le personnage.

Diagramme de Gantt

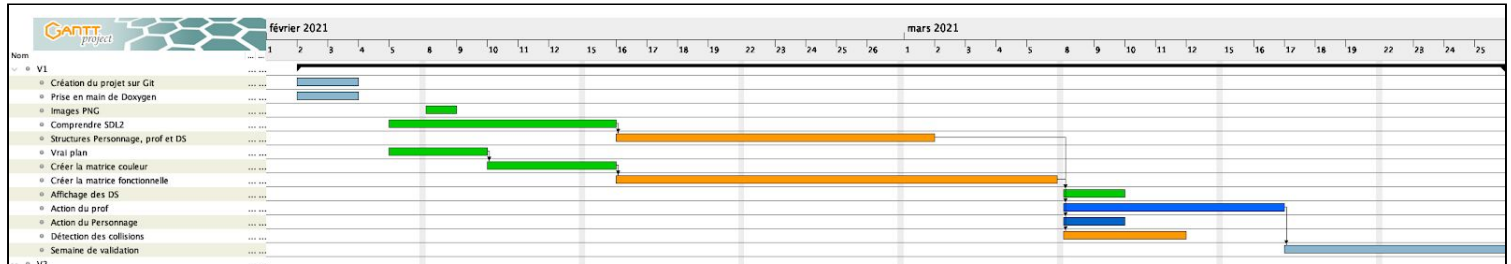
Légende :

Modèle

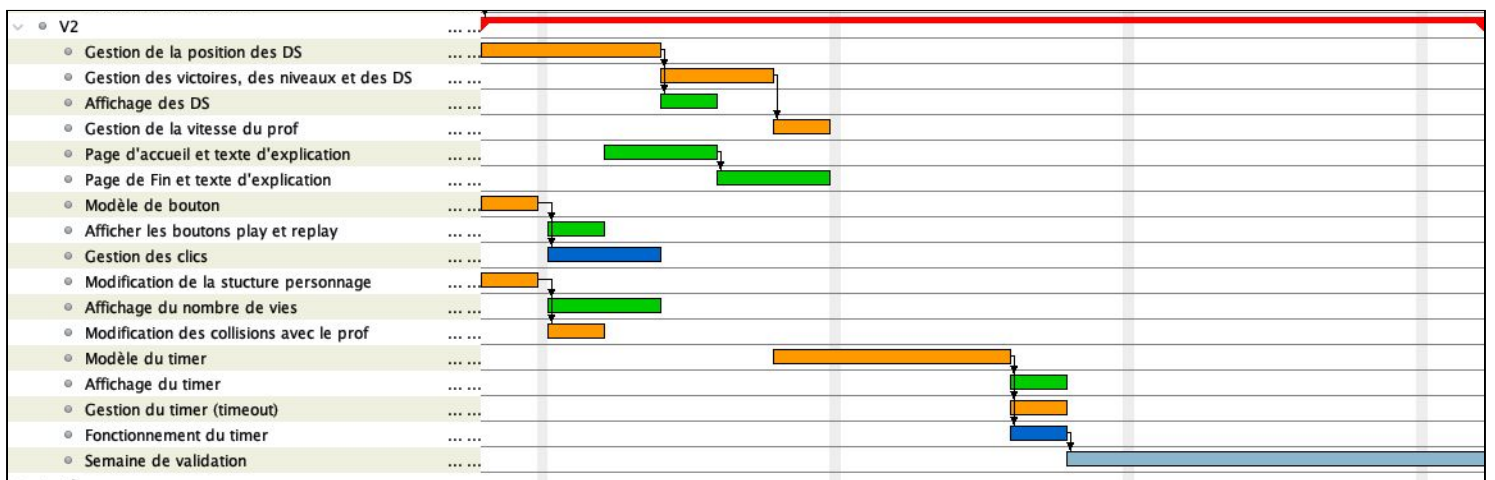
Vue

Contrôleur

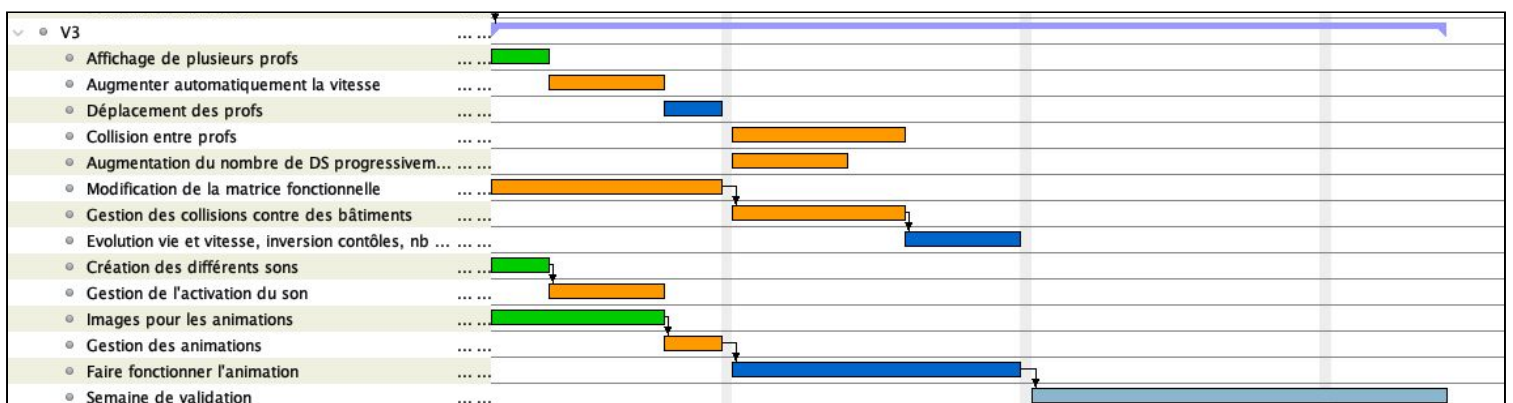
Version 1 :

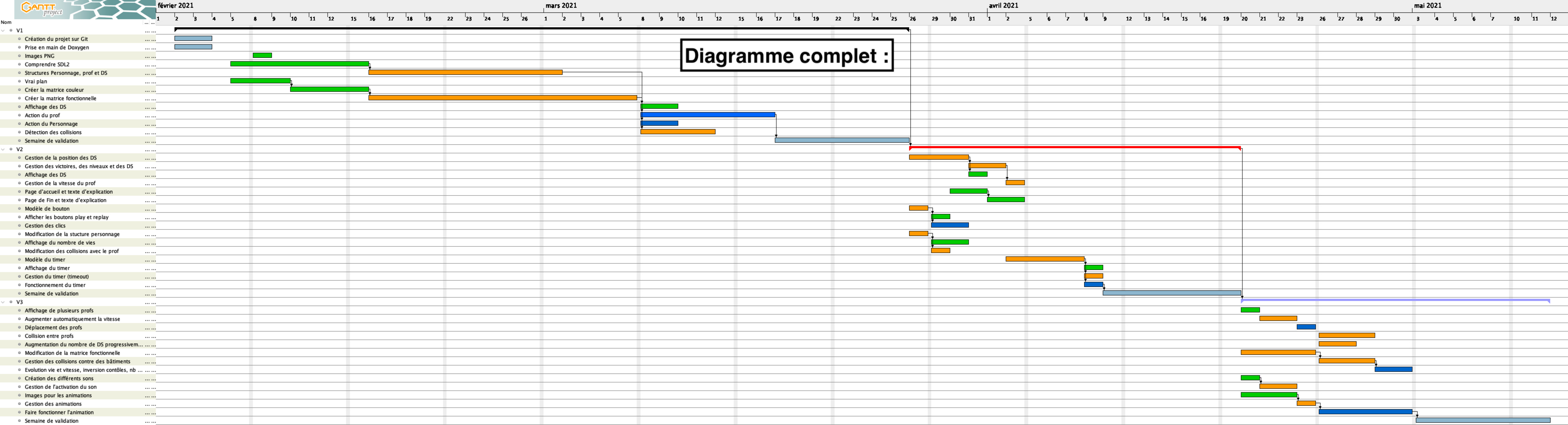


Version 2 :



Version 3 :






Annexe : Diagramme de Gantt (version tableau)

Légende :

Modèle 

Vue 

Contrôleur 

Version 1

Liste	Nom de la tâche	Temps	Prédécesseur
A	Git	1j	-
B	Doxygen	2j	-
C	Dessiner les couleurs pour créer la matrice fonctionnelle	4j	D
D	Vrai plan	3j	-
E	PNG personnage PNG prof PNG DS	1j	-
F	Matrice fonctionnelle	2 S	C
G	Structure personnage Structure Prof Structure DS	1,5 S	H
H	Comprendre SDL2	1S	-
I	Test collision Personnage / ds Personnage / prof	4j	G, F
J	Action prof Déplacements aléatoires	1S	G, F
K	Affichage DS	2J	G, F
L	Action personnage Déplacements	2J	G, F

+1 semaine pour valider la version 1

Version 2 :

Liste	Nom de la tâche	Temps	Prédécesseur
M	Gestion vitesse du prof	1j	-
N	Gestion position plusieurs DS	3j	-
O	Affichage plusieurs DS	1j	N
P	Gestion victoire niveau (plusieurs DS)	2j	N
Q	Image accueil + texte explication	2j	-
R	Image fin + texte explication	2j	-
S	Afficher bouton play et replay	1j	T
T	Modèle Bouton	1j	-
U	Gestion clic	2j	T
V	Modification struct perso	1J	-
W	Affichage nombre de vies (Image coeur)	2J	V
X	Modification collision prof	1J	V
Y	Affichage timer	1J	Z
Z	Modèle Timer	4J	-
AA	Gestion Timer (Timeout)	1J	Z
AB	Fonctionnement timer	1J	Z

+1 semaine pour valider la version 2

Version 3 :

Liste	Nom de la tâche	Temps	Prédécesseur
AC	Afficher plusieurs profs	1j	-
AD	Déplacement des profs	1j	-
AE	Collision profs (discussion)	3j	-
AF	Augmenter automatiquement la vitesse	2j	-
AG	Augmenter nombre DS progressivement	2j	-
AH	Modification matrice fonctionnelle	4j	-
AI	Gestion des collisions des bâtiments	3j	AH
AJ	Augmentation vie Augmentation/Diminution vitesse Inversion contrôles Nombre de visites	2j	AI
AK	Gestion activation son	2j	AL
AL	Musique ambiance Musique stressante Son collision Son défaite Son blessure Son victoire	1j	-
AM	Images animation	3j	-
AN	Faire fonctionner l'animation	5j	AO
AO	Gestion animation	1j	AM

+1 semaine pour valider la version 3