Planning

Le développement se déroulera en 7 itérations d’une semaine chacune. Les échéances et les tâches des itérations sont planifiées comme suit :

**Ajouter le produit obtenu à la fin de l’itération (ce que le client voit).**

Première itération

Échéance : Vendredi 24 avril 2015 13h00

Travail à effectuer :

* Cahier des charges.
* Architecture du programme (schéma UML, classes).
* Schéma relationnel de la base de données.
* Prototype du launcher.

Deuxième itération

Échéance : Vendredi 1er mai 2015 13h00

Travail à effectuer :

* Communication de base client-serveur fonctionnelle (connexion, déconnexion).
* Implémentation de toutes les fenêtres sauf la fenêtre de jeu.
* Création de la base de données.

Troisième itération

Échéance : Vendredi 8 mai 2015 13h00

Travail à effectuer :

* Début d’implémentation de la fenêtre de jeu.
* Début d’implémentation du déplacement des tanks dans la fenêtre de jeu.
* Tout ça, toujours en local.

Quatrième itération

Échéance : Vendredi 15 mai 2015 13h00

Travail à effectuer :

* Fin d’implémentation de la fenêtre de jeu.
* Fin d’implémentation du déplacement des tanks dans la fenêtre de jeu.
* Les tanks peuvent tirer.

Cinquième itération

Échéance : Vendredi 22 mai 2015 13h00

Travail à effectuer :

* Synchronisation du jeu entre le client et le serveur.

Sixième itération

Échéance : Vendredi 29 mai 2015 13h00

Travail à effectuer :

* Synchronisation du jeu entre le client et le serveur.
* Tests et débug.

Septième itération

Échéance : Vendredi 5 juin 2015 13h00

Travail à effectuer :

* Tests et débug.
* Finalisation du projet (packaging, etc.).