Phase d'Initia Définition du pre Trouver l'idée de Établir les objec Définir les princi Déterminer la fa responsable Mise en place de Gréer un dépôt (Rédaction du RE Phase de plar Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des r sons, etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style c Phase de féal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les étém Tests de finalisa Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus L'est de finalisa L'est	tiation projet du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ncipales fonctionnalités faisabilité avec l'accord du e des outils ot GitHub README initial lanification et planification map et les personnages iniveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, in du projet lanning avec des étapes	MAINE 1	1 (08/(MAIN	Janviel Janviel E 2 (15/MAA M J V L	r AINE 3 (22/	MAINE 4	4 (29/(MAI	NE 5 (05	5/I MAIN VIL M	F6VI E 6 (12/I	MAINE 7	(19/IMA J V L I	INE 8 (2)	6/(MAINE V L M M	9 (04/M/M J V L	AINE 10 M M .	Mars (11/MAIN U V L N	IE 11 (18/4 M J V	MAINE	12 (25/ ₁) V J V	IAINE 1:	3 (01/ _M ,	Avril AINE 14 M M	J V L	M M	JV				
Définition du pre Trouver l'idée di Etablir les objec Etablir les objec Définir les princi Déterminer la fa responsable Mise en place di Rédaction du RE Phase de plar Concevoir les ma clés en utilisant Distribuer les tâte au tillisant Distribuer les tâte Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefil Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Teste s'et finalisa distribution de la control de l	tiation projet du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ncipales fonctionnalités faisabilité avec l'accord du e des outils ot GitHub README initial lanification et planification map et les personnages iniveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, in du projet lanning avec des étapes		J (08/MAI)	NE 2 (15/(MA	AINE 3 (22/((MAINE 4	4 (29)(MAI	NE 5 (05	5/I MAIN VIL M	E 6 (12/II	MAINE 7	(19/IMA J V L I	INE 8 (24 M M J	6/(MAINE V L M M	9 (04/M/M J V L	AINE 10	(11/MAIN	IE 11 (18/4 M J V	MAINE L M I	12 (25/ _V	IAINE 1:	3 (01/ _M ,	AINE 14	J V L	MM	JV				
Définition du pre Trouver l'idée di Etablir les objec Etablir les objec Définir les princi Déterminer la fa responsable Mise en place di Rédaction du RE Phase de plar Concevoir les ma clés en utilisant Distribuer les tâte au tillisant Distribuer les tâte Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefil Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Teste s'et finalisa distribution de la control de l	tiation projet du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ncipales fonctionnalités faisabilité avec l'accord du e des outils ot GitHub README initial lanification et planification map et les personnages iniveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, in du projet lanning avec des étapes		I (08/ MAII)	NE 2 (15/(MA	AINE 3 (22/(MAINE 4	4 (29/(MAIA)	NE 5 (05	5/I MAIN V L M	E 6 (12/II	MAINE 7	(19/IMA J V L I	INE 8 (24 M M J	6/(MAINE V L M N	9 (04/MA J V L	AINE 10	(11/MAIN	IE 11 (18/4 M J V	MAINE L M I	12 (25/v	IAINE 1:	3 (01/ _M ,	AINE 14	J V L	MM	JV				
Définition du pre Trouver l'idée di Etablir les objec Etablir les objec Définir les princi Déterminer la fa responsable Mise en place di Rédaction du RE Phase de plar Concevoir les ma clés en utilisant Distribuer les tâte au tillisant Distribuer les tâte Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefil Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Teste s'et finalisa distribution de la control de l	tiation projet du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ncipales fonctionnalités faisabilité avec l'accord du e des outils ot GitHub README initial lanification et planification map et les personnages iniveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, in du projet lanning avec des étapes		J (OS/MAI)	KE 2 (15//MAA	MNE 3 (22/) M M J V	MAINE 4	4 (29/ MAIN) V L N	NE 5 (05	V L M	E 6 (12/II) M J V	MAINE 7	(19/IMA J V L I	M M J	V L M N	9 (04/M/M J V L	AINE 10	(11/MAIN J V L N	IE 11 (18/	MAINE	12 (25/M J V	L M M	3 (01/ _M) J V L	AINE 14	J V L	MM	JV				
Définition du pre Trouver l'idée di Etablir les objec Etablir les objec Définir les princi Déterminer la fa responsable Mise en place di Rédaction du RE Phase de plar Concevoir les ma clés en utilisant Distribuer les tâte au tillisant Distribuer les tâte Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefil Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Teste s'et finalisa distribution de la control de l	clation projet du jeu lectifs du jeu les des outils les des outils lanification let planification map et les personnages iniveaux et les mécaniques les ressources (graphismes, les ressources (graphismes, les du projet lanning avec des étapes		JVLM	M J V L	MMJV			I M N	VLM	MJV	LMM	JVL	M M J	V L M N	M J V L	MM	JVLN	1 M J V	LMI	M J V	L M M	JVL	MM							
Définition du pre Trouver l'idée di Etablir les objec Etablir les objec Définir les princi Déterminer la fa responsable Mise en place di Rédaction du RE Phase de plar Concevoir les ma clés en utilisant Distribuer les tâte au tillisant Distribuer les tâte Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefil Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Teste s'et finalisa distribution de la control de l	projet du jeu cetifs du jeu ncipales fonctionnalités faisabilité avec l'accord du de des outils bit GitHub README initial lanification et planification map et les personnages en iveaux et les mécaniques des esseurces (graphismes, and du projet lanning avec des étapes																													
Trouver l'idée dt Établir les objec Définir les princi de l'acception et Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des risons,etc) Planification d'Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style e Phase de féal Développemer Créer un makefil Programmer les Ájouter les élém musiques Tester fégulière corriger les bug: Tester fégulière corriger les bug: Testes de finalisa et de finalisa de ton) Documentatio Créer un manuel Cré	du jeu ectifs du jeu ectifs du jeu ncipales fonctionnalités faisabilité avec l'accord du e des outils et GitHub README initial lanification et planification map et les personnages iniveaux et les mécaniques resevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, in du projet lanning avec des étapes																													
Établir les objec Définir les princi Définir les princi Déterminer la fa responsable Mise en place di Gréer un dépôt (Rédaction du RE Phase de plar Conception et Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des r sons, etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tà Etablir un style c Phase de féal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus Ajouts de bonus La corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus La corriger les bug: Tests de finalisa La corriger les de l'accorriger les bug: Tests de finalisa La corriger les de l'accorriger les bug: Tests de finalisa La corriger les bug: Tests de finalisa La	ectifs du jeu ncipales fonctionnalités faisabilité avec l'accord du e des outils it GitHub README initial lanification et planification map et les personnages niveaux et les mécaniques accevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, n du projet lanning avec des étapes																													
Définir les princi Déterminer la fa responsable Mise en place de Créer un dépôt (c) Rédaction du RE Phase de plar Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des r sons,etc) Planification d Elaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatiol Créer un doxyfile	ncipales fonctionnalités faisabilité avec l'accord du e des outils 5t GitHub README initial lanification et planification map et les personnages eniveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, and uprojet lanning avec des étapes																													#
Déterminer la fa responsable Mise en place de Créer un dépôt (Rédaction du RE Phase de plar Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des rasons,etc) Planification d'Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style et Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Testes de finalisse de than de la contraction de la contra	des outils of GitHub README Initial lanification et planification map et les personnages eniveaux et les mécaniques des outils des outils des distributes des viveaux et les mécaniques des voir le mode multijoueur) des ressources (graphismes, and up projet lanning avec des étapes																											\blacksquare		#
responsable Mise en place di Créer un dépôt (Rédaction du RE Phase de plar Conception et Concevoir la ma Conc	e des outils it GitHub README initial lanification et planification map et les personnages niveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, n du projet lanning avec des étapes																									+	$\pm \pm$	#	+	+
Créer un dépôt (Rédaction du RE Phase de plar Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des ri sons,etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style e Phase de féal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tests finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatiol Créer un doxyfile Créer un manue	bit GitHub README initial Ilanification et planification map et les personnages en iveaux et les mécaniques decevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, en du projet Ilanning avec des étapes																									4		\blacksquare		\blacksquare
Rédaction du RE Phase de plat Conception et Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS: Conce Recherche des r sons,etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tà Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les éter Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatiol Créer un doxyfile Créer un manuel Créer un manuel	README initial Ilanification et planification map et les personnages niveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, n du projet lanning avec des étapes																	\blacksquare		\blacksquare						$\neg \neg$		\top		
Phase de plat Conception et Concevoir la ma Coles en utilisant Distribuer les tât Etablir un style e Phase de réal Développemer Créer un makefil Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Testes de finalissa Ajouts de bonus Les de concevoir la ma	lanification et planification map et les personnages en iveaux et les mécaniques nevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, en du projet lanning avec des étapes																111			\perp			1 1 1				$\perp \perp \perp$	\rightarrow	-	
Conception et Concevoir la ma Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des r sons,etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style e Phase de féal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém Ajouter les élém Tests Tests Tests Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manue	et planification map et les personnages iniveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, in du projet lanning avec des étapes																										$\bot\bot$			$\bot\bot$
Concevoir la ma Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des r sons,etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style c Phase de fáll Développemer Créer un makefil Programmer les Ajouter les étém Testre régulière corriger els bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus L'este de finalisa L'este de finalis	map et les personnages niveaux et les mécaniques acevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, n du projet lanning avec des étapes												$\overline{+}$													_	+			$\bot\bot$
Concevoir les ni de jeu (BONUS : Conce Recherche des r sons, etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style e Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests régulière corriger les bug: Tester régulière corriger les bug: Testes de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentation Créer un doxyfile Créer un manue	niveaux et les mécaniques ncevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, n du projet lanning avec des étapes																									_	++		$-\!\!\!\!-\!\!\!\!\!+$	++
de jeu (BONUS: Conce Recherche des risons,etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style e Phase de réal Développemer Créer un makefil Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatiol Créer un manue	ncevoir le mode multijoueur) es ressources (graphismes, n du projet lanning avec des étapes																+++	+++					-			+-	+-		$-\!\!\!\!-\!\!\!\!\!-$	++
(BONUS: Conce Recherche des r sons,etc) Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfilé Créer un manue	es ressources (graphismes, n du projet lanning avec des étapes									\vdash	+																			
Recherche des r sons,etc) Planification d Elaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tà Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatiol Créer un doxyfile Créer un manue	es ressources (graphismes, n du projet lanning avec des étapes											$\neg \vdash \vdash$												-		+	+	+	-	++
sons,etc) Planification d Elaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tài Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manue	n du projet lanning avec des étapes																													
Planification d Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style e Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manue	lanning avec des étapes																													
Élaborer un plan clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style e Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfilé Créer un manue	lanning avec des étapes																													
clés en utilisant Distribuer les tât Etablir un style c Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug- Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manue		Ш																									\perp			$\perp \perp \perp$
Distribuer les tât Etablir un style e Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Teste régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un manue		+																												
Etablir un style c Phase de f Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tests f Tester f Squlière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manue								+										+					\vdash			+	++		$-\!\!\!\!-\!\!\!\!\!+$	++
Phase de réal Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tests Teste de finalisa Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile		++						+															\vdash		\vdash	+	+	+	+	++
Développemer Créer un makefi Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfilk Créer un manue																										4	+-	+-		+
Créer un makefii Programmer les élém Musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalias Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manue																											+	+	-	++
Programmer les Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug; Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manue		\Box																TII			П					$\overline{}$	+			+
Ajouter les élém musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manuel																							$\Box\Box$			+	+			+
musiques Tests Tester régulière corriger les bug: Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentatio Créer un doxyfile Créer un manuel	éments graphiques, sons et																						\Box	$\neg \neg$						\top
Tester régulières corriger les bugs Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentation Créer un doxyfile Créer un manuel																														
corriger les bugs Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentation Créer un doxyfile Créer un manuel																														
Tests de finalisa Ajouts de bonus et mac, etc) Documentation Créer un doxyfile Créer un manuel	erement pour détecter et																													
Ajouts de bonus et mac, etc) Documentation Créer un doxyfile Créer un manue																							\vdash				$\rightarrow \rightarrow$	\rightarrow	\rightarrow	$+\!\!-\!\!\!+$
et mac, etc) Documentation Créer un doxyfile Créer un manue																							\vdash	-	-	+	$\rightarrow \rightarrow$	\rightarrow	$-\!\!\!\!\!-\!$	+
Documentation Créer un doxyfile Créer un manue																		$\perp \perp \perp \perp$												
Créer un doxyfile Créer un manue												-															++	++	++	++
Créer un manue								111																			++	++	++	++
		+																							-	+	+	+	-	++
Mettre à jour le l																										\top	+	_		+
Rapport de pr																														\top
Introduction / Pr																														\top
1																										\Box		\top	\neg	
_	u jeu (choix technologiques,		4 1																						$\sqcup \sqcup$	4	44	44	$\dashv \perp$	$\bot\bot$
Différents tests	ifficultés rencontrées)			1 + 1 + 1 + 1	$\perp \downarrow \downarrow \downarrow$			+ + +				$\perp \downarrow \downarrow \downarrow$	$\perp \! \! \perp \! \! \perp \! \! \perp$				+++								$\sqcup \sqcup$	4	++	\bot	\dashv	$\bot\bot$
Conclusion	ifficultés rencontrées)			++++	1 1 1 1	111		ш		ШШ			$\perp \perp \perp$			Ш		$\perp \perp \perp$	Щ						Щ		$\bot\bot$	\bot	\dashv	\bot
Soutenance	ifficultés rencontrées)											1 1 1	1 1 1		11.	1 1 1	1 1 1									4	++	\bot	\dashv	$\bot\bot$
	ifficultés rencontrées) sts effectués						1 1 1 1			1 1 1 1						1 1 1										1 1	++	+	\rightarrow	\bot
	ifficultés rencontrées) sts effectués e ésentation orale							$\perp \perp \downarrow \downarrow$				\rightarrow	-			+++										+		1 1		
Préparer les que Création du diap	ifficultés rencontrées) its effectués e ésentation orale démonstration du jeu																									\pm	\perp	+		\perp