Etape 1 : Communiquer, Organiser, Planifier

* Constituer l’équipe de 4
* Designer le chef de projet (responsable du projet – interlocuteur avec le client (enseignant))
* Réfléchir au projet : fonctionnalités, choix techniques
* Définir une organisation de travail (dépôt de source, gestion des bugs, convention de programmation (nommage, documentation…), planification des réunions)
* Définir les taches (cycles), les attribuer aux membres de l’équipe