Spicy Invaders

ETML – Lausanne

LG – JS – AB – TR

Tables des matières

[Introduction 3](#_Toc41395579)

[Planification et journal de travail 3](#_Toc41395580)

[Schéma UML 3](#_Toc41395581)

[Mode d’emploi 3](#_Toc41395582)

[Conclusion 3](#_Toc41395583)

# Introduction

Ce document a pour but d’explique notre projet Spicy invader inspiré d’un célèbre shoot 'em up sur borne d’arcade.

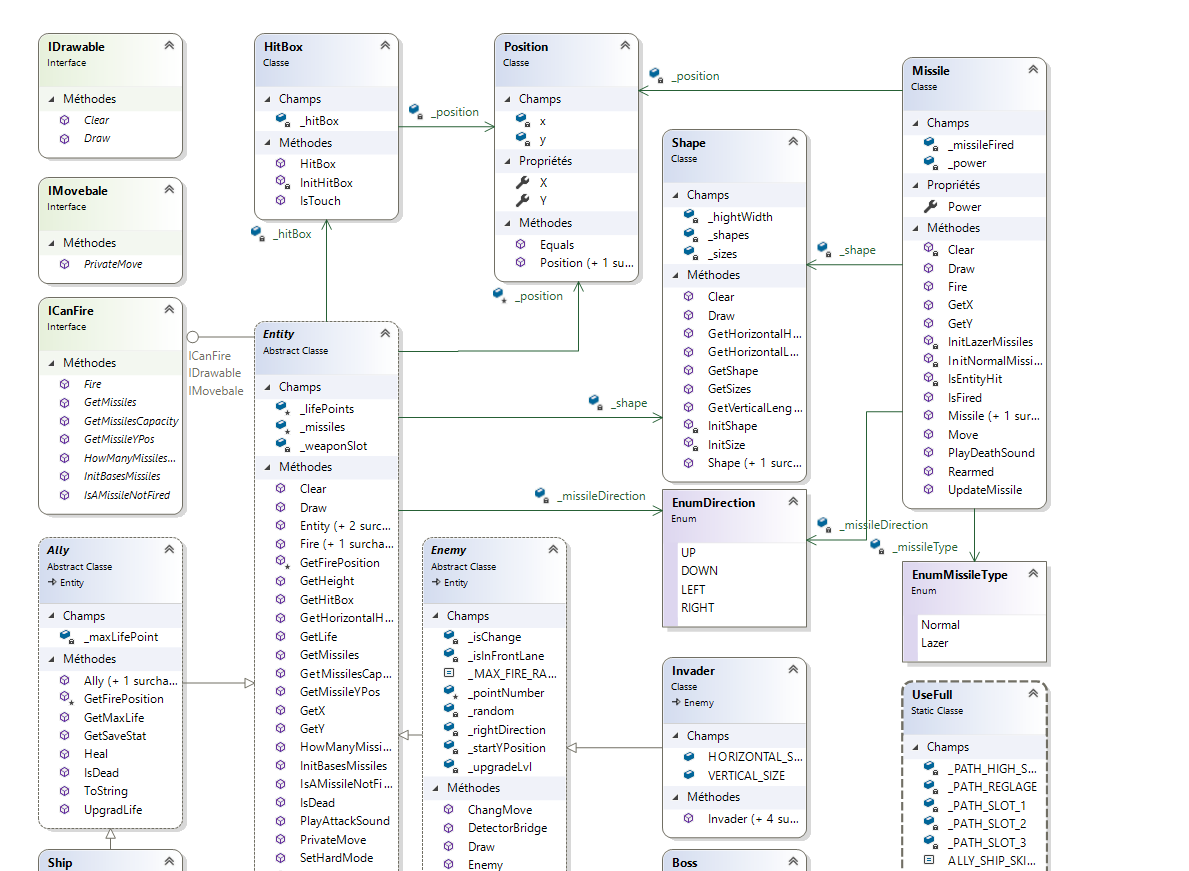
Notre objectif était de faire une nouvelle version du jeu en C# sur console.

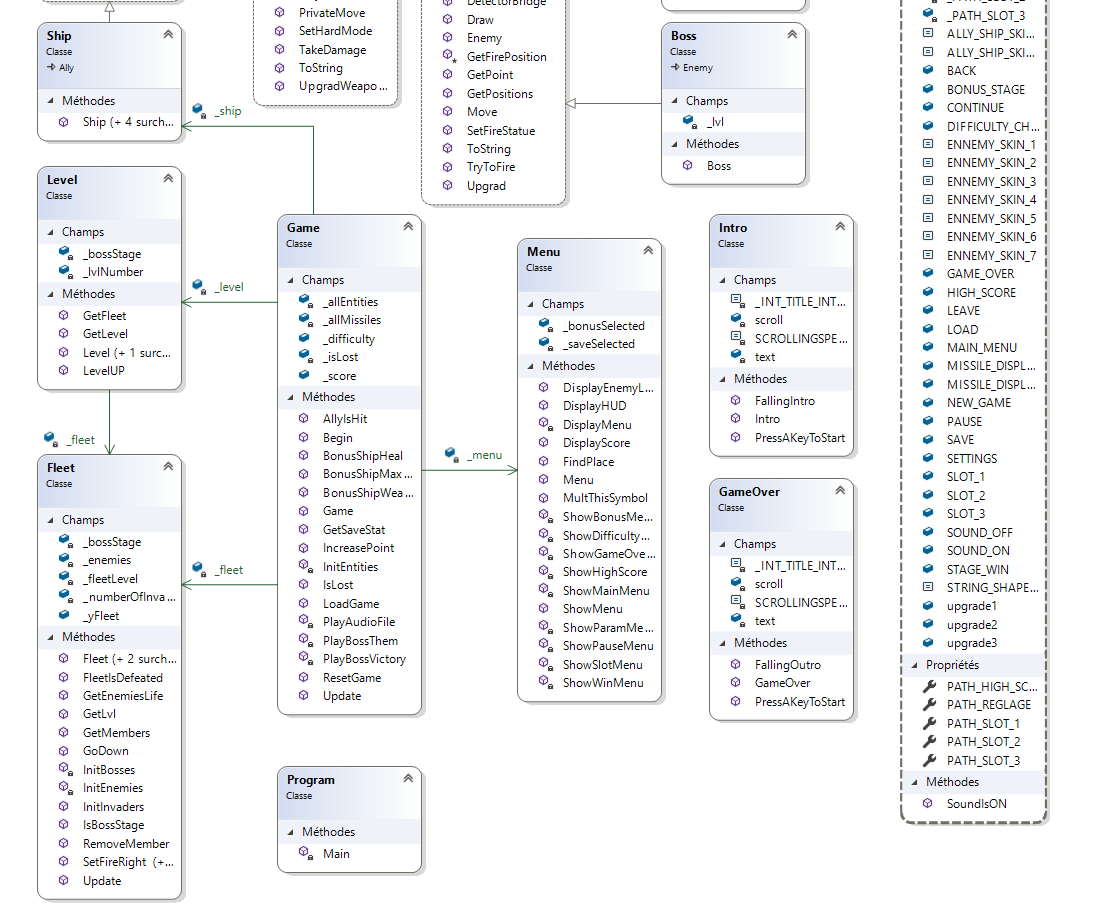
# Planification et journal de travail

Nous avons décidé de ne pas montrer la planification car en raison du corna-virus et du projet pluridisciplinaire, il est très éloigné de la réalité. Par conséquent nous avons choisi de présenter la répartition des tâches durant ce projet.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titre | Description | Auteur |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Schéma UML





# Document technique

# Mode d’emploi

# Conclusion