Tâches / Semaines	24/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	27/04	04/05	05/05	Code	es / couleurs		
Cahier des charges			VOIR RENDU nite 12/03									ORAL	Rend	du Limite	Manon	
Démo intermédiaire						/OIR RENDU							Grou	ıpe	Jean	
Rendu Final											VOIR RENDU mite 04/05				Louis	
PARTIE EN SHELL (Jean)																
Génération Donjon																
Création Classes																
Step 0 : Génération de la map																
Step 1 : Génération des rooms																
Step 2 : Eclatement des rooms																
Step 3 : Selection des rooms																
Step 4 : Génération des liens																
Step 5 : Génération des couloirs																
Step 6 : Version pour la sfml																
PARTIE SHELL (Manon + Louis)																
Création des instances personnages																
Première écriture des fonctions persos																
Structuration du code en POO																
Test regression Personnages																
Première mise en lien																
Mise en lien Map et Personnages (txt)																
Ajout accesseurs et mutateurs (fin txt)																
Ajout de fonctionnalités dans Persos																
PARTIE GRAPHIQUE (Manon + Louis)																
Donjon graphique																
Ajout des sprites																
Gameplay déplacement																
Combat																
Screen Game																
Gestion du contenu																
Gestion de la texture																
Mise en rapport de tout le contenu																