Planification globale:

**Sprint 1:**

* Client/Serveur (début du cycle d'update des positions entre joueurs)
  + Serveur avec les objets Joueur
  + Clients avec les objets Joueur
    - Joueur possède un vaisseau et une caméra
  + Requête du client pour le déplacement
  + Envoi de la réponse (Go) du serveur pour le déplacement (2 cycles d'updates plus tard)
  + Requêtes automatiques des joueurs pour savoir si les autres ont bougé
* Générer l'espace (étoiles/planètes)
  + Modéliser les classes pour l'espace
    - Galaxie, Système Solaire, Astre, Planète + classes utilitaires
  + Générer aléatoirement une galaxie contenant plusieurs systèmes solaires chacun contenant 1 à 6 planètes (pas encore de ressources spatiales)
* affichage de l'espace (étoiles/planètes)
  + Afficher l'espace tel que défini dans le modèle
* afficher les joueurs
* Interaction des joueurs (Déplacement dans l'espace)
  + Pouvoir sélectionner un endroit et stocker la position dans un objet Target
  + Pouvoir changer le flag de l'unité pour "Moving" avec l'objet Target comme destination
  + L'unité doit se déplacer vers son target et envoyer les messages nécessaires au serveur

**Sprint 2**:

* Faire l'interface utilisateur (overlay scene)
* Construction du modèle pour la première civilisation (espace seulement)
  + Créer les bâtiments
  + Créer les unités
  + Créer le techtree
* Modèle des civilisations pour les planètes
  + Bâtiments
  + Unités
* Ajout des ressources dans l'espace
* Gestion de plusieurs joueurs possédant une civilisation avec le serveur
* Pouvoir:
  + Construire des bâtiments
  + Créer des unités à l'aide du mothership
  + Construire des attachements sur le mothership

**Sprint 3:**

* Combat spatial (Pouvoir gagner)
* Alliances
* Échanges
* Menu + Lobby de début de partie
* Début de l'affichage des planètes (pouvoir voir la planète)

**Sprint 4:**

* Combat sur les planètes
* Vaisseau spatial transportant des unités terrestres