**Planification Détaillé du Sprint 1**

* Création d'une architecture client/serveur de base (2 personnes)

1. Créer un serveur qui:
   1. contient la liste des joueurs
   2. contrôle les actions des clients
2. Créer un client qui peut faire des requêtes cycliques au serveur pour les nouvelles positions

* Début du modèle de données:

(1 Personne)

* + Player
    - 1 Vaisseau
      * Sous-classe de target
    - Caméra (position x,y)
    - Nom
    - Civilisation (voir classe Civilisation)
  + Civilisation
    - Nom
    - Units[] (contiendra une seule unité)
    - MotherShip
  + Flag
    - Type de Flag
    - Destination (Classe Target)
    - Départ (Classe Target)

(1 Personne)

* + Target
    - Position (x,y,z)
  + PlayerObject (extends Target)
    - Nom
    - Flag (voir classe Flag)
  + Unit (extends PlayerObject)
    - Vitesse
    - Méthode de déplacement

(1 Personne)

* + Mothership (extends Unit)
    - Attachements []
    - AttackSpeed
    - AttackDmg
    - MoveSpeed

(1 Personne)

* + Galaxy
    - Système Solaires (voir classe SolarSystem)
    - Méthode de génération des systèmes
  + SolarSystem
    - sunPosition (centre du système)
    - planets[] (voir classe Planet)
    - Génération des Systèmes aléatoirement
  + AstronomicalObject
    - Position (x,y,z)
    - nbMineraux
    - nbGaz
  + Planet (extends AstronomicalObject)

(1 Personne)

* Création d'une vue de base en 2D pour:
  + Afficher les étoiles/planètes
  + Afficher les joueurs aux bons endroits