TYPE	DATE	NOM	FICHIER DU JEU	QUI	REMARQUES PARTICULIÈRES	CODE COULEUR	ARCHITECTURE GLOBALE										
							FICHIER DU JEU	affichage.c	jeu.c	lapin.c	main.c	pioche.c	plateau.c	menu.c	sauvegarde.c	animations.c	TOTAL
Google Docs	24/3	Hiérarchie Projet	1	Flo	I	Fonction supprimée/commentée		afficher_plateau	selection_lapin	init_lapins	main	init_pioche	init_plateau	lapin_emoji	ecriture_sauvegarde	animation_lapins	
Macros	30/3	1	config.h	Flo	I	Fonction en cours de dev		afficher_nom	tourner_carotte			melanger_pioch	е	regles_croque_caro	tte lecture_sauvegarde		
Fonction	30/3	afficher_plateau	affichage.c	Theo	I	Fonction developpée		afficher_infos_joueurs	avancer			piocher		menu			
Fonction	31/3	init_plateau	plateau.c	Theo	I				action_carte					nom_joueur			
Fonction	31/3	init_pioche	pioche.c	Flo	1				check_win								
Fonction	31/3	melanger_pioche	pioche.c	Flo	1				lancer_partie								
Fonction	06/03	piocher	pioche.c	Theo/Flo	1												
Fonction	06/03/2020	action_carte	jeu.c	Theo/Flo	1												
Fonction	7/3	selection_lapin	jeu.c	Theo/Flo	1		Nombre de Fonctions	3	6	1	1	3	1	4	2	1	22
Fonction	7/3	avancer	jeu.c	Theo/Flo	I												
Fonction	7/3	init structures	lapin.c	Theo/Flo	1			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		'							
Fonction	16/4	tourner_carotte	jeu.c	Theo/Flo	1		PLATEAU / AFFICHA	GE:									
Fonction	20/04	avancer	jeu.c	Theo	/		init plateau Sélectionne 3 cases pouvant s'ouvrir aléatoirement pendant la partie										
Fonction	20/04	avancer	jeu.c	Flo(commentaire)	/		afficher plateau Affiche les bons caractères en fonction de la valeur du plateau										
Fonction	21/4	selection lapin	jeu.c	Flo/Theo	1		init_lapins Initialise les lapins au départ, prêts à jouer à travers leurs structures										
Fonction	21/4	check_win	jeu.c	Flo/Theo	1				-p, p ,								
Fonction	24/4	lapin_emoji	menu.c	Theo	1		PIOCHE :										
Fonction	24/4	regles_croque_carotte	menu.c	Theo	,		init pioche										
Fonction	24/4	menu	menu.c	Flo/Theo	1		melanger_pioche Attribue au tableau d'entiers les valeurs correspondantes aux cartes										
Fonction	28/4	nom joueur	menu.c	Flo/Theo	1		piocher Choisit parmi le tableau d'entiers une carte aléatoirement										
Fonction	28/4	afficher_nom	menu.c	Flo/Theo	,		piocrici	Onoisit parmi ie tabieat	d criticis dric carte are	atolicilicit							
/	28/4	Corrections de bugs	/	Flo/Theo	,		JEU :										
Fonction	28/4	afficher_infos joueur	affichage.c	Flo/Theo	/		selection lapin	Domest au leueur de eé	lantinanas un lanta dias	anible/sissent ne ee	stant was disalate						
/	28/4	Améliorations graphiques		Theo	1		selection_lapin Permet au joueur de sélectionner un lapin disponible(vivant,ne sortant pas du platea tourner carotte Change l'état des cases pouvant s'ouvrir au cours de la partie(case vide ou trou)					au					
/ 				Theo/Flo	,			-			ise vide od trou)	_					
Fonction		4 ecriture_sauvegarde	sauvegarde.c		/		avancer	Modifie les coordonnée									
Fonction		4 lecture_sauvegarde	sauvegarde.c	Theo/Flo	/		action_carte	Execute la bonne action									
Fonction		4 reset_affichage_plateau		Flo	/		check_win	Regarde si la partie est	terminee(Tous lapins	norts ou un joueur	sur la carotte)	_					
Fonction	31/04	lancer_partie	jeu.c	Flo/Theo	/		lancer_partie	Lance la partie				_					
/		05 Améliorations graphiques /		Theo	/												
/		05 Corrections de bugs	1	Flo/Theo	/		MENU / AFFICHAGE					_					
Fonction	06/05	animation_lapins	animations.c	Flo/Theo	/		lapin_emoji Affiche un lapin animé à l'écran				_						
Fonction		main	main.c	/			regles_croque_carotte										
							menu	Affiche le menu									
							nom_joueur Demande aux joueurs d'entrer leurs noms respectifs										
							afficher_nom Affiche en fonction du tour, le prenom du joueur correspondant										
							afficher_infos_joueurs	Affiche les infos sur les	lapins des joueurs per	dant la partie							
							MAIN:										
							main	Fonction principale du	programme lancée dès	son execution							
							SAUVEGARDE:										
							ecriture_sauvegarde	Créer et ecrit dans un f	ichier les paramètres d	e la partie en cours	(pos lapins/etat e	tc.					
							lecture_sauvegarde	Lit le fichier et réinjecte	les paramètres sauve	gardés dans les var	correspondantes						