**Affichage : Hadil et Shérif**

* Menu principal : boutons (Nouvelle Partie, charger une partie, Quitter la Partie)
* Carte : Vision 2.5D, agrandissement et mise en place des sprites (arbres, eau, route principal)
* Menu secondaire : Sélection bâtiment + overlay + Walker visualisation (Feu et effondrement)
* Inventaire : Argent, Population…

**Système de sauvegarde et chargement des parties : (en suspens)**

**Back-end :**

* Implémentation des différentes classes et objets (Programmation Orientée Objet) : Bâtiments, Personnages …

**Classe Bâtiment : Min et Kai Do**

**Classe Personnage : Guillaume et Quentin**

