**Début du projet :** 16 décembre 2020.

* **12/2020 :** Début du projet après sa validation.
* **01/2021 :** Validation des concepts et éléments formels du jeu.
* **02/2021 :** Prototypage et vérification des contrôles sur les diverses plateformes.
* **03/2021 :** Recherche et développement sur les éléments clefs du projet.
* **04/2021 :** Préparation de la maintenabilité du code de la première version jouable.
* **05/2021 :** Mise en place du premier niveau jouable en version gold.
* **06/2021 :** Finalisation du projet, de la documentation et rendu.

**Présentation et rendu du projet :** 23 juin 2021.

* **07/2021 :** Itération pour la création des niveaux suivants.
* **08/2021 :** Itération pour la création des différentes difficultés.
* **09/2021 :** Démarchage d’artistes pour la reprise des assets du jeu.
* **10/2021 :** Supervision de la création de ces assets.
* **11/2021 :** Réalisation des tests de qualité du jeu.
* **12/2021 :** Corrections à la suite des tests.
* **01/2021 :** Préparation de la première sortie du jeu.

**Première sortie officielle du projet :** Janvier 2022.

* **02/2021 :** Veille et correction du jeu à la suite de la sortie.
* **03/2021 :** Étude de faisabilité quand aux portages et aux traductions potentielles.
* **04/2021 :** Réalisation des traductions retenues.
* **05/2021 :** Réalisation des portages retenus.

**Fin du projet :** Juin 2022.