



Bâtô & Ver2Ter

Matrice RACI

	<i>Lancelot Vanrullen</i>	<i>Baptiste Sibellas</i>	<i>Florian Tourraine</i>	<i>Sacha Banak</i>	<i>Ewan Decima</i>
Gestion de projet	I	C	I	I	R
Structuration SDL2	R	I	I	I	I
Conception Entité	A,C	I	I	R	R
Conception entités spécifiques	A, C	I	A, C	I	R
Liste cyclique	I	I	R	I	I
Binary Heap	R	I	I	I	I
Chargement des fichiers extérieurs (.json)	R	I	I	I	I
Chargements des textures sous forme de code	R	I	I	I	I
Fonction de chargement de scène	R	I	I	I	I
Système de FPS	R	I	I	I	I
Système de render	I	I	I	R	I
Gestion des hitbox	R	I	I	A, I	I
Implémentation des capacités/ malus/bonus	R	I	I	I	R
Conceptions de niveaux	R A,C	R	R	R	R
Conception des sprites	R	R	R	R, C, A	R
Système d'entité	R, C	I	I	R	I
Système de render d'entité	I	I	I	R	I
Moteur physique	R	I	R	I	I
Moteur graphique	I	I		R	I
Structure de sprites	C	I	I	R	I
Implémentation des sprites aux entités	I	I	A, C	R	I
Sons et effets sonores	A, C, I	I	I	I	R
Level Editor (MAC)	C, I	I	I	I	R



Level Editor (Linux)	C, I	I	I	I	R
IA & a-star	R	I	I	I	I

