Décomposition en taches

* Affichage
  + Menu principal
    - Fenêtre/panel du menu **1h**(Quitter, A propos, Hôte, Rejoindre partie)
    - Fenêtre modale de connexion   
      (saisie IP serveur, rejoindre) **0.5h**
    - Fenêtre modale de recherche de partie (LAN) **0.5h**   
      (Affichage des parties disponible, rejoindre)
    - Fenêtre/panel de création de partie **1h**   
      (Choix de la map, gestion slot joueur, lancer la partie, objectif)
    - Fenêtre attente salon **1h**   
      (Choix couleur, chat, quitter)
  + Fenêtre/panel de jeu
    - Création de fenêtre, de la scène, etc. **1h-2h**   
      (Barre menu : recommencer, abandonner)
    - Surcharge des éléments GraphicsView Framework **2h-5h**   
      (Animation des éléments, dessin de ceux-ci…)
  + Fenêtre modale « à propos » **0.5h**
  + Fenêtre/panel de score **1h**
* Réseaux
  + Client/serveur
    - Création serveur d’écoute **2h-3h**
      * De recherche de partie **0.5h-1h**
      * De jeu (communication avec les clients) **0.5h-1h**
    - Création client **1h-2h**
  + Création du protocole
    - Choix et décision **2h-3h**(Répertorier action/message à envoyer)
  + Création d’un interpréteur **3h-4h**  
    Conversion message reçu (protocole) -> Action (appel de méthode, liste attente, etc.)
* Graphismes (images) via texture pack
  + Fond menu principal
  + Fond des fenêtres de dialogue
  + Images de victoire
  + Image de défaite
  + Boutons
    - Presser, relâcher, survoler
  + Nœud, liens, unité
  + Fond des niveaux