

# Jalons

## **Jalon 1 (17 novembre 2016) :**

- Écran d'accueil fonctionnel (bouton jouer, bouton quitter)
- Possibilité de déplacement du personnage sur une carte
- Mise en place d'un serveur d'intégration continue
- Création d'un site WEB de suivi de projet

## **Jalon 2 (8 décembre 2016) :**

- Sauvegarde / Chargement et écrans associés
- Quête de chasse et événements et affichage associé
- Options dans le menu avec écrans associés et gestion des événements et paramètres associés
- Un cycle jour/nuit fonctionnel avec arrivée survivant quotidienne

## **Jalon 3 (22 décembre 2016) :**

- Quête de récolte et événements et affichage associé (sélection de la quête du jour,...)
- Finalité du jeu avec départ pour l'Allemagne
- Options dont support multilingue fonctionnelles

## **Jalon 4 (ou Externe) :**

- Gestion de l'expérience des personnages et de l'évolution de leurs stats
- Gestion des sons et musiques
- Gestion de donjons (lieu à fort potentiel d'objet mais avec une quantité élevée de zombies)
- Production des musiques et effets sonores

# Workpackages :

## **Design :**

- Faire les mockups
- Faire la charte graphique (couleurs + sprites)

## **Modèle :**

- Implémenter les quêtes

## **Contrôleur :**

- Implémenter la gestion des événements

## **Vue :**

- Faire tous les types de boutons
- Intégrer les sprites au code

## **Communication :**

- Site WEB :
  - Présentation projet
  - Qui ?
  - Pourquoi ?
  - Le jeu dernière version (si SDL)
  - Un lien vers le gitlab du projet ainsi qu'une liste de fonctions à implémenter pour les développeurs externes au projet

## **Externe :**

- Faire les cartes
- Faire la quête de gestion du camp
- Ajout d'armes et d'objets en tous genres