

	Nom	Description	Dépendances	Critères de validation	
1	Ajout d'un joueur	Ajouter un joueur qui peut etre contrôlé	/	Peut se déplacer avec (wasd) + belles animations	
2	Animaux (proies / prédateurs)	Ajouter des proies / prédateurs qui se déplacent aléatoirement	/	Peut se déplacer aléatoirement sans bug, belles animations	
3	Maps	Ajouter une map 2D vue de haut (comme dans zelda)	/	Map assez grande pour accueillir tout nos agents	
4	Système prédation/vie	Capacité pour les prédateurs de chasser pour survivre et de se reproduire	2	Les prédateurs mangent des proies et se reproduisent sinon ils meurent	
5	Système proie/vie	Capacité pour les proies de manger et fuir les prédateurs pour survivre	2 4	Les proies fuient sinon mort et peuvent se reproduire	
6	Système jour/nuit	Les animaux dorment la nuit	2 3	Animations dodo + visuel de nuit	
7	Culture de tomate	Le joueur peut planter et récolté des tomates	3	Animations	
8	Vente de blé	Le joueur peut vendre son blé via un png présent sur la map	3 7 1	Ajout d'un point de vente et d'une monnaie	
9	Vente des proies	Le joueur pourra vendre les proies tuées	3 2 1	Ajout d'un ajout d'un point de vente et d'une monnaie	
10	Arbre et feu	Ajout d'arbre qui peuvent s'enflamer selon la quantité de blé qu'on cultive	3	Arbre + animation feu	
11	Chasse	Ajout d'un système de chasse	5 1	Peut chasser	
12	Attaque du joueur	Ajout d'un système d'attaque/dégats	1 2	Peut Attaquer les proies	
13	Inventaire	Ajout d'un inventaire pour le joueur	1	Peut chasser	