

	Nom	Description	Dépendances	Critères de validation	
1	Ajout d'un joueur	Ajouter un joueur qui peut etre controllé	/	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 mort	
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	visuel de nuit	2 3	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 le nombre de proie en vie	3	Arbre + animation feu	
11	Chasse	Ajout d'un système de chasse	5 1	Peut chasser	
12	Inventaire	Ajout d'un inventaire pour le joueur	1	Peut voir son inventaire	
13	Saison	Ajout d'une saison de pluie	6 3	Visuel + tomate peuvent pas etre cultivé et pas de feu	
14	IA pour le déplacement	ajout d'une ia de déplacement pour les agents	2	ne tape pas les murs	
15	Downgrade IA	Repasser au déplacement aléatoire	14	Marche	
16	Amélioration Système prédation/proie	Système anti-extinction + relation avec les feux	15 10	Marche	