* Faire le readme
* Mettre à jour la doc
* Faire le mode multi en mode graphique
* Faire les assets de gagné, perdu, égalité
* Mettre à jour le diagramme UML à mettre dans ./doc
* Faire les règles du jeu avec le mode scrolling
* Voir avec Elodie pour la fuite de mémoire pour la création de jeu dans le menu
* Affection des points sur tomuss (100 points)
* Commencer à créer un PowerPoint pour la soutenance à mettre dans ./doc
* Slide 1: Titre du projet, auteurs, principe de l'application (très rapide, avec une capture d'écran)
* Slide 2: **Vue d'ensemble du diagramme des classes (UML)** (donc le diagramme doit être à jour)
* Slide 3 à n-1: Explications détaillées des 3 ou 4 classes les plus importants et/ou les plus intéressants (ex. ceux dont vous êtes les plus fiers, sur lesquels vous avez passé le plus de temps)
* Slide n: Conclusion. Attention à éviter les banalités du style “Le projet a été intéressant…” (ou l'inverse !). Les intervenants vous ont suivis pendant un semestre et ont déjà leur idée là-dessus ! Décrivez par exemple ce qui marche et ce qui ne marche pas (les objectifs initiaux du cahier des charges ont-ils été atteints ?), les éventuelles difficultés rencontrées, et ce que vous (re)feriez avec un peu (ou beaucoup) plus de temps.