

Étape 1 : Réflexion (objectif temps 1j)

-Création des menus :

- . Possibilité Menu achat
 - . Bâtiment militaire
 - . Bâtiment ressource
 - . Bâtiment minage
 - . Bâtiment décoratif
 - . Bâtiment défense
- . Différentes troupes

- Thème : Futuriste

- Potentiels Troupes Possibles :

- . Soldat
- . Machine
- . Robot
- . Vaisseaux

-Potentiels bâtiment militaire :

- . Base militaire
- . ZEHI (zone d'entraînement de haute intensité)

-Potentiels bâtiment ressource :

- . Coffre-fort
- . Mairie
- . Silo de stockage

-Potentiels bâtiment de minage :

- . Mine
- . Foreuse

-Potentiel décoration :

- . Hologramme
- . Publicité
- . Banc

-Potentiel bâtiment de défense :

- . Milice
- . Canon
- . Laser

- Création du git

-Lancement du serveur

Étape 2 bis : Création des bâtiments

Étape 2 bis bis : Faire la musique (chez moi)

Étape 2 : Début du projet (objectif temps -1/2 semaine)

- Structure Html :

- . Création du fond du jeu
- . Création des différents menus
- . Création des menu pop up

- Gestion css

- . Gestion du hover

- Gestion du js

- . Récupération des id

- Menu des bâtiments

- Bâtiments

Étape 3 : Création du back (objectif temps 3semaines)

- Création des instances

- . Bâtiments
- . Troupes

- Gestion des différentes limitations et fonctions

- . Limites de ressource
- . Ajout de ressource en fonction du temps
- . Limites des bâtiments
- . Ressource récoltée

Étape 4 : Lier html css js (objectif temps : autant que nécessaire)

- Nombre de bâtiments sur le site en fonction du nombre de bâtiments voulu
- Positionnement des différents bâtiments

- Réflexion des différentes erreurs
- Gestion des erreurs
- Bâtiment cliquable
- Nombre de ressource affiché
- Couleurs des menus
- Menu en fonction des bâtiments
- Améliorations des bâtiments
- Sauvegarde du village

Etape 5 : Recherche de bug et correction (objectif temps 1/2j)

Etape 6 : Ajout d'option

Etape optionnel: Responsive (si temps)

-Responsivité