

		Janvier						Mars					Avril			
		06/01/17	11/01/17	16/01/17	21/01/17	26/01/17	31/01/17	05/02/17	10/02/17	15/02/17	20/02/17	25/02/17	02/03/17	07/03/17	12/03/17	17/03/17
Set - 1	Recherche d'un framework + suivie d'un tutoriel															
	Creation d'un déplacement respectant les lois de la physique															
Set - 2	Gestion d'un mouvement de caméra autonome simple															
	Affichage d'une texture															
	Gestion de l'interaction entre le player et la fenêtre de jeu															
Set - 3	Création d'obstacle statique, fixe sur le monde qui lui est en mouvement															
	Création d'un système de collision															
	Création d'un système de monde codé en dure dans le code (WorldParameter)															
Set - 4	Création d'un reader JSON pour permettre la lecture des paramètres d'un jeu															
	Creation d'une pause															
	Gestion de la mort du player															
	Slick API, chargement des data															
	Gestion de la réussite du monde															
	Creation d'un menu simpliste															
Set - 5	Mutualisation, refonte MVC et clarification du code															
	Amélioration de la boucle de jeu															
	Utilisation de Files.walk pour la lecture des fichiers de monde															
Set - 6	Apprentissage des lambdas expressions															
	Passage en multithreading															
	Amélioration menu et pause avec lien runnable															
	Gestion d'un système de son plus complexe															
Set - 7	Amélioration du chargement des data															
	Correction et amélioration du scroller															
	Creation de vastes mondes															
Set - 8	Beta ouverte pour traquer les derniers bugs															

: Simon

: Wissame

: Vincent