SCRUM 2 –

Xavier : -modèle + config parser pour units et bâtiments

Prob : non

A finir : dictionnaire du batiments

Francis : -modèle + config parser pour units et bâtiments + dans joueur créer batiment et un peu de ménage dans joueur+ assez de ressources

A faire : continuer de gosser dans joueur, rendre le jeu fonctionnel

Laurence : fonction gestion = patchage

-implementer le dplacement

-implementerpathfinder

Finir gestion

Arnaud : selection au niveau graphique, affichage des sprites sur la surface de jeu

A faire : animation des sprite

Alex : fonctions attaquer, gérer les combat

A finir : arranger le serveur avec xavier

Antoine : joueur, modele (tick)

Arranger : joueur, gosser des boutons