

1. Choix et justification des solutions techniques :
  - a. Languages & frameworks utilisés.
  - b. Hébergement du serveur
2. Spécification de l'API REST (URL, Méthode, Paramètres, Réponses)
3. Choix du type de carte (voir avec les autres groupes), Open street maps ?
4. Formation sur les technologies utilisées
5. Implémentation:
  - a. Authentification, création des comptes (Joueurs et administrateurs)
  - b. Traitement des cartes et positions:
    - i. Envoyer la carte.
    - ii. Positionnement de joueurs.
    - iii. Calcul de distances entre deux points.
    - iv. Chercher des éléments dans un rayon centré autour d'un point.
    - v. Définition des zones. (Côté administration)
    - vi. Appartenance aux zones.
    - vii. Structurer les données pour optimiser les points iii. Et ii.
  - c. Traitement des questions:
    - i. CRUD des questions/instances de questions. (Côté administrateur)
    - ii. Envoyer les questions environnantes aux joueurs.
    - iii. Récupérer/Valider les réponses.
  - d. Rangs & Scores:
    - i. Envoyer le score du joueur
    - ii. Envoyer le rang du joueur
  - e. Stats et supervision:
    - i. Récupérer des variables statistiques.
    - ii. Modifier des paramètres de jeu.
    - iii. Mise à jour de la carte
    - iv. Historique des questions validées
6. Phase de tests
  - a. Ecrire un outil en console pour tester
  - b. Tests de la partie serveur
  - c. Tests du jeu complet
7. Rédaction du rapport V1 (10/05)
8. Présentation du résultat du projet à l'encadrant: semaine 22 (semaine du 29 Mai)
9. Rédaction du rapport V2 (07/06)
10. Création du poster (13/06)
11. Préparation Soutenance (28-29/06)

Semaines	Tâches
10	1, 2
11	3, 4
12	5.a, 5.b
13	5.b
14	5.b
15	5.c
16	5.d
17	5.e
18	6.a
19	6.b, 6.c
20	7
21	7,8
22	8
23	9
24	10
25	11
26	11