

| Semaine 1 | | | | | | |
|--------------|---|---|--------------|------------|------|---------|
| commentaires | Scrum #1 | Tâches | Temps estimé | En attente | Actu | Terminé |
| | Méta | Remplacer ce format par un autre qu'est plus partique | 1 | X | | |
| | Voir un affichage de l'environnement | Créer la classe représentant l'environnement | 2 | X | | |
| | | Implémenter boucle de render / double buffer | 1 | | X | |
| | | Fonction pour mettre à jour environnement après chaque rafraîchissement de l'état interne | 2 | X | | |
| | | Génération procédurale du terrain | 4 | X | | |
| | | Chargement de textures pour environnement et agents | 3 | | | X |
| | | Structurer classes pour génération à partir de méthodes grammaticales | 2 | X | | |
| | | | | | | |
| | Pouvoir explorer l'environnement | Écrire handler pour le clavier | 2 | X | | |
| | | Déplacer la camera avec le clavier | 1 | X | | |
| | Controler le passage du temps | Affichage du temps ou tick actuel | 1 | X | | |
| | | Pouvoir mettre en pause | 1 | X | | |
| | | Pouvoir accélérer ou faire un pas en avant à la fois | 2 | X | | |
| | ...(si réversible) | Pouvoir faire des pas en arrière (probablement pas très réaliste) | 3 | X | | |
| | Interagir avec l'environnement | Boucle de tick pour rafraîchissement des états | 2 | X | | |
| | | Implémenter handler pour commandes clavier / souris sur l'environnement | 3 | X | | |
| | | Contrôle d'évènements de l'environnement | 2 | X | | |
| | Sauvegarder et restaurer des états de l'environnement | Méthodes pour sérialiser classes représentant l'état en fichier | 3 | X | | |
| | | Méthodes pour parse fichiers de sauvegarde et restaurer état | 3 | X | | |
| | Interagir avec les agents | | 7 | X | | |
| | Regénérer un environnement avec paramètres diff. | Interface utilisateur pour régénérer environnement | 5 | X | | |