# Planification

|  |  |
| --- | --- |
| Date | Tâche |
| Semaine 1 | -Choix du projet  -Planification  -Spécification fonctionnelle  -Partage des responsabilités |
| Semaine 2 | -Modélisation |
| Semaine 3 | -Construction |
| Semaine 4 | -Construction |
| Semaine 5 | -Construction |
| Semaine 6 | -Remise du prototype |
| Semaine 7 | -Construction |
| Semaine 8 | -Remise de la version finale et présentation |

|  |  |
| --- | --- |
| **Semaine 2** | |
| Mise en place d’un début de CGameEngine - Implémenter la boucle de jeu | I.H. |
| Coder la gestion de la liste d’entity | I.H |
| Coder la classe « joueur » | J.C. |
| Intégrer la base de code existante | I.H |
| -Explorer la classe CEvent et CMsgEvent et voir l’example dans NetworkEvent/main.cpp  -Lire sur les smart pointer (shared\_ptr de boost) | J.C. |