DIAGRAMME DE GANTT DE NOTRE PROJET

REUNIONS	FIN MARS	DEBUT AVRIL
REUNION 1	Formation du groupe et	
REUNION 2	recherche d'idées	
REUNION 3		Répartition des taches
REUNION 4		Fonctionnalités à ajouter au fur et à mesure de l'avancement
REUNION 5		-Travail sur l'idée d'ajouter la fonctionnalité de suivi avec Dijkstra. -Travail sur la gestion de collision.

REUNIONS	AVRIL	DEBUT MAI
REUNION 6	Conception d'une map avec des obstacles	
	conception de sprites	
REUNION 7	Travail sur le déplacement du player (getion de collision)	
REUNION 8		-Opter pour A* mais rencontre de problèmes face à l'intégration de A* et Travail sur le suivi du playerTravail sur l'amélioration des maps et des sprites

MAI **REUNIONS** Travail sur la combinaison des **REUNION 9** codes(Merge) travail sur les systemes d'attaque pour le player et les ennemis **REUNION 10** Opter Finalement pour un nouveau système de suivi ainsi que l'amélioration globale du jeu **REUNION 11**