

## 1 Itération = 1 semaine

### Semaine 9

- ☐ Finir de définir les rôles (Tous)

### Semaine 10

- ☐ Planification des itérations (Tous)
- ☐ Use Case (Fabrizio)
- ☐ Story Board (Jonas)
- ☐ Commencer les itérations (Tous)

### Semaine 11

#### Objectif

Se connecter au serveur via l'interface graphique. S'authentifier sur le serveur avec les informations du compte.

- ☐ Avoir les premiers transferts de données entre le client et le serveur (Valentin)
- ☐ Gestion basique des déplacements du jeu (Michaël)
- ☐ Avoir les différents écrans de l'interface (Fabrizio)
- ☐ Finir le rapport intermédiaire (Tous)
- ☐ Fin de la première itération de développement (Tous)

### Semaine 12

#### Objectif

Déplacer un personnage sur le jeu. Gestion des comptes depuis l'interface graphique

- ☐ Terminer la partie serveur (Avoir un protocole fonctionnel) (Valentin)
- ☐ Interface graphique terminée (Fabrizio)
- ☐ Gestion finale des déplacements, des tirs, vies, etc. (Michaël)
- ☐ Fin de la deuxième itération de développement (Tous)

### Semaine 13

#### Objectif

Créer une partie et rejoindre une partie. Faire se déplacer plusieurs joueurs sur le même plateau.

- ☐ Intégration du serveur au moteur de jeu et à l'interface graphique
- ☐ Création de plusieurs parties sur le serveur
- ☐ Fin de la troisième itération de développement (Tous)

## Semaine 14

### Objectif

Jeu fonctionnel.

- ☐ Corrections de bugs, test fonctionnels (Tous)
- ☐ Mise en commun du rapport (partie développement) et finalisation de celui-ci
- ☐ Fin de la quatrième itération de développement (Tous)