# Objectifs

## Semaine 9

* Finir de définir les rôles

## Semaine 10

* Planification des itérations
* Use Case
* Story Board
* Commencer les itérations

## 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 donnés entre le client et le serveur
* Gestion basique des déplacements du jeu
* Avoir les différents écrans de l’interface
* Finir le rapport intermédiaire
* Fin de la première itération de développement

## Semaine 12

### Objectif

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

* Terminer la partie serveur (Avoir un protocole fonctionnel)
* Interface graphique terminée
* Gestion finale des déplacements, des tirs, vies, etc.

## 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

## Semaine 14

### Objectif

Jeu fonctionnel.

* Corrections de bugs, test fonctionnels