## 1 Itération = 1 semaine

## Semaine 11

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

## Semaine 12

### 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 (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 13

### 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, Jonas) (pas complètement fini)
* Fin de la deuxième itération de développement (Tous)

Déjà passé et contrôlé

Suite au contrôle et aux remarques faites par M. Lefrançois et M. Greppin nous avons mieux commenté les objectifs des itérations.

## Semaine 14

### Objectif

Jusqu’à maintenant la partie jeu (déplacement du joueur, collision, etc.) et la partie réseau (connexion au serveur, création de partie, administration des comptes, …) étaient développé de manière séparé le but de cette semaine est donc de mettre en commun les 2 parties.

* Créer une partie et rejoindre une partie. (Valentin, Fabrizio)
* Gérer les déplacements en diagonale des joueurs. (Michaël, Jonas)
* Pouvoir tirer (sans la gestion de savoir si un joueur adverse est touché). (Michaël, Jonas)
* Faire se déplacer plusieurs joueurs sur le même plateau et que tous les joueurs voient les autres joueurs de façon synchronisée (pas qu’un joueur ait de l’avance sur un autre) . (Michaël, Jonas)
* Création de plusieurs parties sur le serveur (il peut donc y avoir plusieurs partie qui se déroulent en même temps sur le serveur) . (Valentin, Fabrizio)

## Semaine 15

### Objectif

Jeu fonctionnel.

* Un joueur qui s’est fait touché par une balle adverse doit voir ses points de vie diminué. (Michaël, Jonas)
* Quand un joueur n’a plus de points de vie, il a perdu et son personnage disparait de l’écran.  
  (Michaël, Jonas)
* Un joueur qui a perdu peut se déconnecter du serveur ou rejoindre une autre partie sans que cela ne porte de conséquence sur la partie ou il jouait.  
  (Michaël, Jonas)
* A la fin d’une partie, chaque joueur encore connecté voit apparaître le panneau des scores avec les résultats de tous les joueurs de la partie. (Michaël, Jonas)
* Le joueur qui a créé la partie peut soit supprimer celle-ci ou la redémarrer. (Michaël, Jonas)
* Correction du rapport intermédiaire en vue du rapport final. (Fabrizio, Valentin)
* Modèle power point pour la présentation finale (La structure doit être établie pas le détail de chaque slide). (Fabrizio, Valentin)

## Semaine 16

### Objectif

Rapport et présentation complètement finis, présentation à la classe