## 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 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 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)