Etape 1 : Création de l’interface graphique

* Création du package graphics (Au début il n’y avait qu’un panel)
* Création de la classe Parameters qui sert à stocker toutes sortes de valeurs importantes
* Ajout de l’interface graphique (le terrain de jeu, le tableau d’info

Etape 2 : Création des alliés et affichage

* Création de la classe Individual qui contient les caractéristiques des individus du jeu (Alliés/Bombes)
* Création de la classe Allies qui hérite de la classe Individual
* Ajout des Allies dans la méthode paintComponent du panel

Etape 3 : Création des bombes et affichage

* Création de la classe Bomb qui hérite de la classe Individual
* Ajout des Bombes dans la méthode paintComponent du panel

Etape 4 : Implémentation des générations et des gènes

* Implémentation des déplacements aléatoires
* Création de la classe Move qui permet de stocker le gène déplacement propre à chaque Allié
* Implémentation des générations

Etape 5 : Implémentation de la sélection génétique

* Reprise du code permettant la sélection des individus à reproduire
* Upgrade des parties mutations et sélections pour convenir au mieux à notre contexte

Etape 6 : Ajout de skin

* Ajout de skin propre aux Alliés et aux Bombes
* Ajout d’une image d’herbe servant de terrain de jeu
* Implémentation d’un suivi du MVP (meilleur joueur à chaque fin de génération)