

Equipe			Avancement	Ressource	Ressource	Remarques
Classe			A compléter avec	Sélectionner le prenom de l'élève 1	Sélectionner le prenom de l'élève 2	
Etape 1	Cahier des charges	<a href="#">Rédaction du cahier des charges</a>				
		Correction				
Etape 2	Recherche de solution	Imaginer le jeu				
		Présenter le jeu sous forme de carte mentale				
		Recherche et traitement image joueur				
		Recherche et traitement image obstacle 1				
		Recherche et traitement image obstacle 1				
		Recherche et traitement image obstacle 2				
		Recherche et traitement image autre				
		Recherche et traitement image autre				
		Recherche musique de fond				
		Recherche musique bruitage 1				
		Recherche musique bruitage 2				
Etape 3	Réalisation	Description du fonctionnement du jeu				Sous forme d'algorithme
		Programmation de la structure du jeu				Fond écran, gestions des vies, gestion du score
		Programmation du joueur				Déplacement du joueur uniquement et des visuels associées (costumes)
		Programmation de l'obstacle 1				Déplacement de l'obstacle 1 uniquement et des visuels associées (costumes)
		Programmation de l'obstacle 2				Déplacement de l'obstacle 3 uniquement et des visuels associées (costumes)
		Programmation de l'obstacle 3				Déplacement de l'obstacle 4 uniquement et des visuels associées (costumes)
		Programmation autre				
	Validation	Validation du jeu				
		Transfert du jeu sur le simulateur				