Nom du groupe :	**SUDOERS**
Nom du projet :	**BloodLine Heritage**

Noms des membres			
Nom :	**Prénom :**	**Login :**	**Classe :**
ROUIMI	**Ethan**	**ethan.rouimi**	**S1S2-E2**
KERNINON	**Gaël**	**gael.kerninon**	**S1S2-E2**
MEESEMAECKER-SHAHAPUNI	**Armand**	**armand.meesemaecker-shahapuni**	**S1S2-E2**
SOUBRIER	**Pierre-Antoine**	**pierre-antoine.soubrier**	**S1S2-E2**
SABRI	**Amine**	**amine.sabri**	**S1S2-E2**

Type de jeu :				
Action/Aventure	Battle Royale	Beat them all	Combat	Simulation
FPS	MMORPG	MOBA	Party Games	Survival Horror
Plateforme	Puzzles	Reflexion	Rogue Like	TPS
RPG	RTS	Sandbox	Shoot them up	Course
Autre :				

Caractéristiques générales du jeu :				
IA :	Errer	Attaquer	S'échapper	"Path Finder"
Multijoueurs :	Coopé	Battle (2-4)	Massif	
Réseau :	P2P	Lan	Online	
Caractéristiques graphiques :				
Dimension :	2D	3D	Autres :	
Particularités :	Stéreoscopie	AR	VR	
Graphiques :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				
Caractéristiques sonores :				
Musique :	Perso	Custom	Existant	
FX :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				
Autres caractéristiques :				
Site Web :	Perso	Custom	Préfabriqué	

Répartition des tâches : deux personnes par tâche : (R)esponsable & (S)uppléant					
Tâches	ethan.rouimi	gael.kerninon	armand.meese maecker-shahapuni	pierre-antoine.soubrier	amine.sabri
Design des Sprites[1]		S		**R**	
Design des Décors	**R**		S		
Design de l'Interface Utilisateur		**R**			S
Programmation de la Logique Multijoueur	S		**R**		
Programmation de Mécaniques[2]	**R**			S	
Programmation du Personnage		S		**R**	
Programmation des Décors	**R**				S
Programmation de l'Interface et de l'Expérience Utilisateur.				S	**R**
Réseau	S		**R**		
Création du Site Web		S	**R**		
Animation[3]			S		**R**
Game Designer[4]		**R**			
Programmation des IA				**R**	S

Tableau d'avancement des tâches

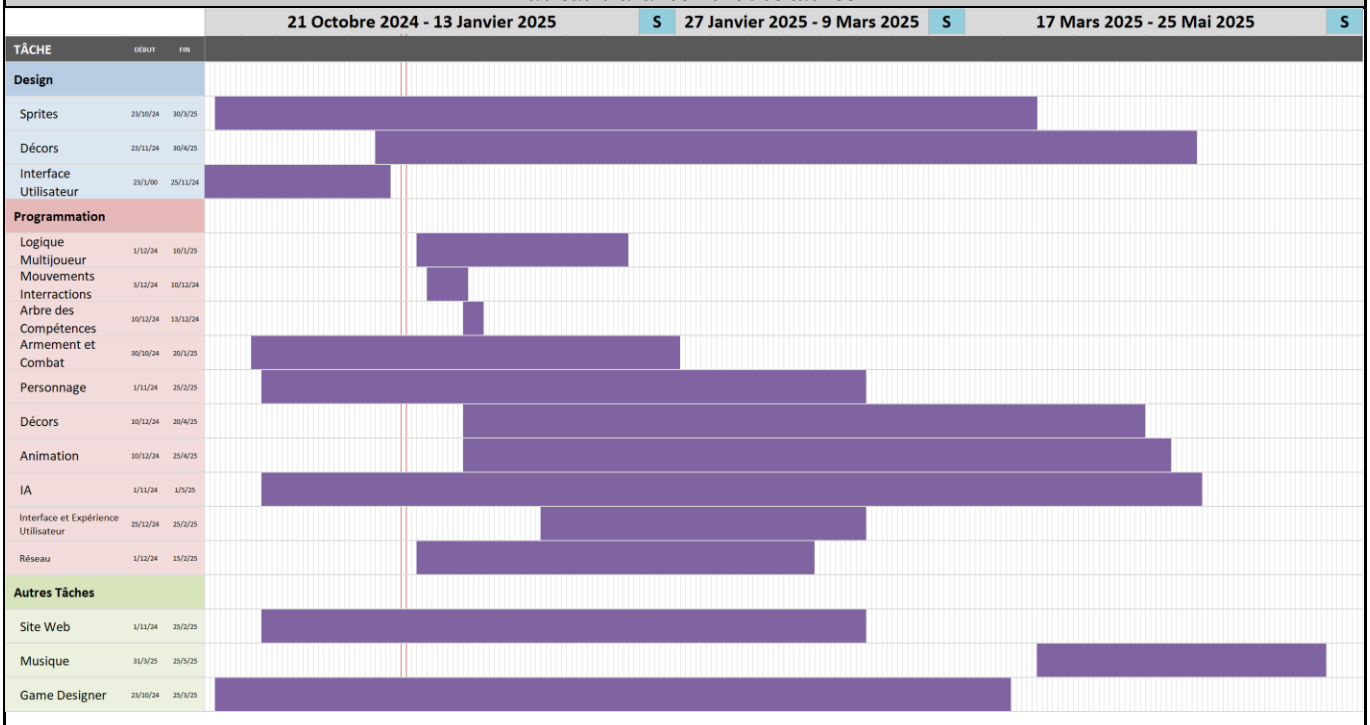

Diagramme de GANTT

[1] *Sprites* : Éléments graphiques mobiles représentant les personnages
[2] Mécaniques : Mouvements des personnages, arbre de compétences, fonctionnement des armes.
[3] Animation : Mouvements visuels d'un personnage et interactions dans son environnement.
[4] Suivi de la cohérence de l'Histoire et des Niveaux