

NOVEMBRE

du 5 au 11	du 12 au 18	du 19 au 25	du 26 au 30
Prise de connaissance & choix du sujet	Définition & Mise en place des ressources et des méthodes Recherche de l'existant		

DECEMBRE

du 3 au 9	du 10 au 16	du 17 au 20	
Recherche de l'existant	Listage & Etude des librairies graphiques et des interfaces utilisateur	Test individuels des librairies & Synthèse de documentation	

JANVIER

du 7 au 13	du 14 au 20	du 21 au 27	du 28 au 03 fevrier
Choix d'une plateforme de developpement	Choix d'une librairie graphique	Recherche de sources de jeux	Conception principale & Découpage en modules

FEVRIER

du 4 au 10	du 11 au 17	du 17 au 24	du 25 au 03 mars
Codage principal (modulaire) & Tests unitaires		<i>1er prototype</i> Conception secondaire	Conception secondaire & Codage secondaire

MARS

du 4 au 10	du 11 au 17	du 17 au 24	du 25 au 29 mars
Codage secondaire & Tests unitaires	Déboggages, Codes finaux <i>2ème prototype</i>	Préparation du produit final & rapport	Présentation du produit final & Préparation à la soutenance