

#	Titre	Story	Notes	St. Pts moy.	GD	Prog°	Art	SD	Etat	# Sprint	Livable
1	Physique 2D	Faire un jeu de plateforme 2D incluant la physique du moteur	Prise en main de la physique d'Unity	8	8	5	11	8	Terminé	1	FPP
2	Corde	Les joueurs sont reliés ensemble par une corde	Physique de la corde, Longueur variable	10	13	8	11	10	Terminé	2	FPP
3	Phy. Corde	Trouver la physique cohérente de la corde	Elasticité/Tension	15	20	13	13	15	Terminé	3	FPP
4	Grip	Les joueurs peuvent s'agripper à la plupart des surfaces	Grip surface, Surfaces non agrippables	5	3	1	11	5	Terminé	3	FPP
5	Moves	Les joueurs peuvent combiner les actions précédentes	Saut+Grip, AirControl,	17	8	40	8	15	Terminé	5	FPP
6	Blocs LD	En tant que GD, j'ai toutes les éléments pour construire le Level Design	Elements interactifs du décor	13	20	13	11	10	Terminé	6	FPP
7	LD	Construction du niveau	Level Design d'un niveau unique,	13	20	8	13	13	En cours	7	FPP
8	Animations	Faire les animations et les intégrer	Asset List + Modélisation/Rig/Animation/Intégration/Validation	11	3	13	13	17	En cours	7	FPP
9	Habillage	Habiller le LD	Sons + VFX + Caméra	12	3	13	20	15	A Faire	8	FPP
10	Feedback	Feedback des actions du joueur	Sons + VFX + Caméra	9	11	5	13	10	A Faire	8	FPP
11	Finaliser	Borner le jeu	Conditions de victoire et défaite, Impact, Checkpoint, Restart	9	11	5	11	10	A Faire	9	FPP
12	Menu	En tant que joueur, je peux démarrer et mettre en pause le jeu.	Menu + UI	9	11	5	11	10	A Faire	9	FPP
Après le 7 juin											
13	Environs	Création des divers environnements	Niveau gelé, de feu, etc						A Faire	10	Alpha
14	LD+	Création de plusieurs niveaux dans divers environnements	Liste des niveaux, courbe de difficulté						A Faire	10	Alpha

