Squelette rapport de C

# Introduction

Brève description du jeu. IDE de développement utilisés, OS de travail, librairies utilisées (hors Cmocka).

# Cahier des charges

Rappeler CdCF original, plus envies de développer versions en réseau, à 4 joueurs, expliquer que nous n’avons pu aller jusque là

Enoncé CdCF final, outils mis en place (versionnage en milestones, issues pour chaque milestone, plan de travail avec schémas et descriptif détaillé des consignes)

# Structure du jeu

Enoncé des fichiers source dans un tableau avec bref descriptif

# Spécificités du jeu

Fichiers XML, packages, modulabilité du jeu

# Conclusion

Retour sur objectifs initiaux, leur réalisation

Retour sur les notions acquises

Ressenti du travail de groupe, des outils mis en place, de la gestion du projet et du temps, des deadlines