

Date	Tâche	Durée
27/03/2019	Recherche / Tutos implémentation des Classes JS dans Phaser	2h
	Création de différentes classes	4h
28/03/2019	Tentative de code de la fonction qui fait rétrécir le cercle de détection	3h
	Début d'optimisation du cercle de détection avec des tweens	2h
29/03/2019	Fin d'optimisation du cercle de détection	2h
30/03/2019	Dessin du background des égouts	2h
	Dessin du visage du perso dans les 4 directions principales (Couleur par défaut, et rouge)	1h30
	Adaptation du code pour les nouvelles sprites du personnage	1h
31/03/2019	Fonction qui repousse le joueur lorsqu'il est détecté par un ennemi dans l'intro	3h
	Adaptation du perso quand il touche l'eau	1h
	Tentatives de code infructueuses	2h
01/04/2019	Création de sprites pour le perso qui bouge en diagonal	2h
	Adaptation du code pour lesdites sprites	1h30
	Gestion de la profondeur	0h45
02/04/2019	Rédaction de la timesheet + filmer les scènes à montrer	2h