

Date	Tâche	Durée
05/04/2019	Sprites des gardes + petit délire	3h
06/04/2019	Début de design du level 01	2h
	Début de code du mouvement des ennemis	2h
	Recherches et rédaction du Game Design Document	3h
07/04/2019	Code de la boule d'eau du PNJ	3h
	Suite du design du level 01 + tests	3h
08/04/2019	Tests et itérations sur le niveau 01	3h
	Début de nettoyage du code	2h
	Tentative d'ajout de la roulade	1h30
09/04/2019	Nettoyage du code	4h
	Ajout d'ennemis de couleur différente	1h