		Janvier												F	Février													Mai									Avril															
		NE 1				2 (15	/(MA	INE S											6 (1:	2/(M.	AINE																								14 ((08/	MAIN					
	LA	M	JV		ММ	J	V L I	ММ	IJ	V L	М	M J	V	LM	М	J۷	L	M	(J	V L	М	M J	V	LM	М	J١	/ L	М	M J	V	. М	M J	V	L M	M ·	J A	LN	М	J /	/ L	M	IJ	۷L	. М	м.	JV	LM	M	J١	/ L	M	4 J
Phase d'initiation Définition du projet																																																				
Trouver l'idée du jeu				П	7	П	П		П	1	П			1	1 1	1	П	Т	П	1	П	1	П	Т	1 1	1	1.1	1	1		П	-	П	î	П	1.1	Т		П			1.1	T		7	П	_			П	-	
Établir les objectifs du jeu					+	H	++	+	H					+		+	H	+	+		H	+	H	+	H	+	Ħ	-	+		H	+	H	+		+	+	+	+		+	+	+	Н	+	Н	+	Н	H	H	\pm	+
Définir les principales fonctionnalités				П		Ħ											П																									П	Ī			П		П	Т		Ť	Ť
Déterminer la faisabilité avec l'accord du responsable																																																П				
Mise en place des outils	ш										ш	_	_		ш		ш		ш				ш	_	ш		ш	_				_	ш		ш	ш			ш				_	ш	-	اساد	-	ш		ш	4	_
Créer un dépôt GitHub	П	П	Т	П	т	П	П	Т	П	Т	П	Т	П	T	П	Т	П	Т	П	Т	П	т	П	т	П	т	П	Т	Т	П	П	т	П	т	П	П	Т	П	П	П	Т	П	T	П	┰	П	┰	П		П	т	т
Rédaction du README initial	T	П	Ť	П		П	П	T	Ħ		Ħ	T	П	t	Ħ	T	П	T	П		П	T	Ħ	T	Ħ	T	Ħ	1	t	П	П		П	T	П		T	Ħ	Т	П		Ħ	1	П	\neg	П	┪	П	т	П	\top	T
Phase de planification	ш	Ш	1	Ш		Ш			Ш		Ш	\perp	L		Ш		Ш		Ш		Ш		Ш		Ш		11	-1	1	Ш	Ш		Ш		Ш	Ш	_	Ш	Ш	Ш	-	Ш	_	Ш	_	Ш	_	Ш	Ш	Ш	_	L
Conception et planification Concevoir la map et les																Ļ																																				
personnages																	Ш								Ш		Ш																									
Concevoir les niveaux et les	Ħ	Ħ	t	Ħ	+	Ħ	\forall	7	П		Ħ		Ħ	T	H	Ŧ	Ħ	T	Ħ		Ħ	T	Ħ	T	Ħ	T	Ħ	Ŧ	T		Ħ	Ŧ	Ħ	+	Ħ		T	T	Ħ	П	T	Ħ	+	Ħ	_	Ħ	T	Ħ	Ħ	П	$^{+}$	+
mécaniques de jeu				Ш		Ш	Щ	4	Щ		Щ	Į,		1			Ш		Ш				Щ		Ш		Щ				Ш		Ш							Ш		Ш	4					Ш	Ш			
(BONUS : Concevoir le mode multijoueur)							Ш		Ш		Ш																																									
Recherche des ressources (graphismes, sons,etc)				Ħ		Ħ	П	T	П		П	T		T		T										Ī																						Ħ			T	Ť
Planification du projet												•						-													•			•																		Ť
Élaborer un planning avec de	s	П	Т			П			П		П	Т					П		П		П										П		П		П		Т		П						Т	П	Т	П	П	П	Т	Т
étapes clés en utilisant le GANTT																																														Ш						
Distribuer les tâches				Ш					Ш					1			Ш		Ш								Ш		4													Ш	4	Ш		Ш	\perp	Ш	Ш		\perp	
Etablir un style de rédaction de code																																																	Ш			
Phase de réalisation															Ė																																					
Développement Créer un makefile et le mettre	П		T	П	Τ	П	П	Т	П	Τ	П	Т	П			1	П	T	П				П				П													П		П	T			П				П	Т	Т
à jour Programmer les	+	+	+	H	+	Н	+	+	H	+	H	+	H	+	Н	+	Н	+	+	+	+	+	H	+	H	+	H	+	+	H	Н	+	H	+	H	+	+	+	+	H	+	H	+	+	+	+	+	-	4		+	+
fonctionnalités	Ш			Ш																																										Ш		Ш	Ш			
Ajouter les éléments graphiques, sons et musique:	S																																																			
Tests	-		+	-	+			+				_		_		_		+		-	_	_		+		+			-		-	_	-	+	-			_	_		-				m							+
Tester régulièrement pour détecter et corriger les bugs																																																				
Tests de finalisation	+	+	+	H	+	H	++	+	H	+	H	+	H	+	Н	+	Н	+	+							+	+				H			+	H	+	+	+	+	+	+	+	+	\vdash	+	+	+	Н	H		+	╫
Ajouts de bonus (Adapter	H		+		+	Ħ			Ħ	+		+		+		+	H		+			+	H	+		+	Ħ	-	+													#		Т			_	П			+	+
pour windows et mac, etc)	Ш			Ш		Ш			Ш								Ш		Ш												Ш		Ш											Ш		Ш		Ш	Ш	Ш	_	
Documentation			_																			,							_																			_			4	4
Créer un doxyfile Créer un manuel utilisateur	-	+	+	Н	-	Н	++	_	Н	+		+	Н	+	Н	_	Н	_	+		Н	+	Н	+	\vdash	+	\blacksquare	_	+			-	Н	-			4					Н	4	ш	_	+	+	#	Н		+	+
Mettre à jour le README	+	+	+	H	+	Н	++	+	Н	+	H	+	-	+	Н	+	Н	+	Н	+	H	+	H	+	Н	+	+	-	+		Н	+	Н	+	Н	+	+	+	+	-	+	+	+	Н	-	-	-	4	щ		+	+
Rapport de projet	ш							+		+	ш	+	-	+	ш	-	ш	+		+	_	+	Ш.	_	ш		ш	_				_	ш		ш	ш			ш				_	ш	-	44	-	ш	_		4	_
Rédaction du rapport	1.1	1.1	1	П	1	П	П	Т	П	1	П	Т	П	1	П	Т	П	Т	П	1	П	1	П	Т	1 1	Т	11	1	1	П	П	Т	П	1	П		Т		П	П	Т	П	7		Т	П	Т		П	П	т	Т
Soutenance		-	1	-	_								_	+		+	_	_										-	-		_	_	-	-	_			_	_											-		
Création du diaporama	Ш			Ш		П	П	Т		I		Τ				Ι	П	I	П			I	П			Τ						I					T		П		T	Ш	T	П	I	П	I	\Box	П		I	Т
Préparer une démonstration du jeu						П		T				Τ					П	Ī								T					П																	П				
Préparer la présentation orale		П		П		П	П										П	ĺ																						П			1					П				
Préparer les questions du jury	,					П	П										П																							П			T					П				
			1		'									•													-	•						•																		