Phases du Phase d'initiation Définition du projet Trouver l'idée du jeu Établir les objectifs du jeu Établir les objectifs du jeu Établir les objectifs du jeu Définir les principales fe Déterminer la faisabilité du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Conception et planific Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS: Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les fâches	Tous jeu Tous onctionnalités Tous é avec l'accord Tous s MB, JGM initial YH, MB on cation apersonnages telles MB, YH mode MB ces (graphismes, telles telles MB ces (graphismes, telles MB ces (des étapes MB	MAINE 1 (0	08/(MA	Ja AINE 2 (15/	Janvier 5/(MAINI	IE 3 (22,	/(MAINE	4 (29/(M J V	AAINE 5	(05/IMAINI) J V L M	F6vI E 6 (12/I) M J V	rier MAINE 7	(19/I:MAIN J V L N	NE 8 (26/\)	MAINE 9 (0-	4/(MAINE V L M	Mare 10 (11//// M J V L	M M J	B/WAINE V L M	12 (25/ M J V	MAINE 13	JVL	Avril INE 14 (08 M M J 1	V L M	IMJ V	To the state of th				
Phase du Phase d'Initiation Définition du projet Trouver l'idée du jeu Établir les objectifs du j Définir les principales fc Déterminer la faisabilité du responsable Mise en place des outils Créer un dépot GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS: Concevoir le niutilioueur) Recherche des ressourc sonsetc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les fâches	Tous jeu Tous onctionnalités Tous é avec l'accord Tous s MB, JGM initial YH, MB on cation apersonnages telles MB, YH mode MB ces (graphismes, telles telles MB ces (graphismes, telles MB ces (des étapes MB	MAINE 1 (0	08/(MA	Ja AINE 2 (15/	Janvier 5/(MAINI	IE 3 (22,	/(MAINE	4 (29/1) M J V	MAINE 5	(05/I MAINI	Fév: E 6 (12/1) M J V	rier MAINE 7	(19/I:MAIN J V L N	NE 8 (26/0	MAINE 9 (0.4 L M M J	4/(MAINE	Mars 10 (11//// M J V L	M M J	B/MAINE V L M	12 (25/ M J V	MAINE 13	JVL	M M J	V L M	IMJ V	70				
Phase d'initiation Définition du projet Trouver l'idée du jeu Établir les objectifs du j Définir les principales fc Déterminer la faisabilité du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Concevoir la map et les Concevoir les miveaux e mécaniques de jeu (BONUS: Concevoir le multijoueur) Recherche des ressourc sons, etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les faches	Tous Tous Tous Tous Tous A vec l'accord Tous MB, JGM YH, MB On Cation Depresonnages Et les MB, YH MB MB Tous Tous MB, JGM YH, MB On Cation Tous MB, JGM YH, MB On Cation Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous	MAINE 1 (0)	08/¢MA J V L	Julian 2 (15)	anvier 5/(MAIN V L M	IE 3 (222	/(MAINE	4 (29/1) M J V	MAINE 5	(05/I MAINI	Févi E 6 (12/1) M J V	rier MAINE 7 L M M	(19/EMAIN	NE 8 (26/V	MAINE 9 (0.	4/(MAINE V L M	Mara 10 (11/WA M J V L	M M J	B/MAINE V L M	12 (25/ M J V	MAINE 13	JVL	M M J	V L M	IMJ V	70				
Phase d'Initiation Définition du projet I Trouver l'idée du jeu Établir les objectifs du j Définir les principales fc Déterminer la faisabilité du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS : Concevoir le nutitioueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av olés en utilisant le GAN' Distribuer les tâches	Tous Tous Tous Tous Tous A vec l'accord Tous MB, JGM YH, MB On Cation Depresonnages Et les MB, YH MB MB Tous Tous MB, JGM YH, MB On Cation Tous MB, JGM YH, MB On Cation Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous	MAINET (0	08/¢MA	M M J	5/(MAIN V L M	IE 3 (22.	/(MAINE V L M	4 (29/L) M J V	MAINE 5	(05/EMAINI	E 6 (12/1)	MAINE 7	(19/UMAIN JVLR	NE 8 (26/4 M M J V	MAINE 9 (0- L M M J	V L M	10 (11/)A M J V L	M M J	V L M	12 (25/ M J V	MAINE 13	JVL	M M J	V L M	IMJ V	/(
Phase d'initiation Définition du projet Trouver l'idée du jeu Établir les objectifs du j Définir les principales fc Déterminer la faisabilité du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS : Concevoir le r multiloueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les tâches	Tous Tous Tous Tous Tous A vec l'accord Tous MB, JGM YH, MB On Cation Depresonnages Et les MB, YH MB MB Tous Tous MB, JGM YH, MB On Cation Tous MB, JGM YH, MB On Cation Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous Tous		VL	MMJ	V L M	I M J	V L M	MJV	LMM	JVLM	MJV	LMM	JVLA	M M J V	LMMJ	V L M	MJVI	L M M J	V L M	MJV	LMM	JVL	M M J	V L M	IMJ V					
Définition du projet Trouver l'idée du jeu Établir les objectifs du je Définir les principales fc Déterminer la faisablité du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Conception et planific Conceçoir le miveaux e mécaniques de jeu (BONUS : Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressour sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning aw olés en utilisant le GAN' Distribuer les faches	jeu Tous onctionnalités Tous é avec l'accord Tous ls MB, JGM YH, MB on aution sation bersonnages et les MB, YH mode MB ces (graphismes, tec des étapes																										#			
Trouver l'idée du jeu Établir les objectifs du je Définir les principales fc Déterminer la faisabilité du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Conception et planific Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS : Concevoir ler multiloueur) Recherche des ressourc sonsetc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les fâches	jeu Tous onctionnalités Tous é avec l'accord Tous ls MB, JGM YH, MB on aution sation bersonnages et les MB, YH mode MB ces (graphismes, tec des étapes																		+								#	#		
Établir les objectifs du j Définir les principales fo Déterminer la faisabilité du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt Gift-lub Rédaction du README Phase de planificatic Conception et planific Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS: Concevoir le multijoueur) Recherche des ressour sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av olés en utilisant le GAN' Distribuer les fâches	jeu Tous onctionnalités Tous é avec l'accord Tous ls MB, JGM YH, MB on aution sation bersonnages et les MB, YH mode MB ces (graphismes, tec des étapes																								\mp	Ħ	\mp	Ħ		
Définir les principales fc Déterminer la faisabilité du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Conception et planific Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS : Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les fâches	onctionnalités é avec l'accord Tous is MB, JGM yH, MB on cation apersonnages JGM, AG wB, YH mode MB Tous Tous Tous Tous																							\Box	ፗ	\mp	+	\mp		
du responsable Mise en place des outils Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatit Conception et planificit Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS: Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les fâches	Is MB, JGM YH, MB On Dation Spersonnages JGM, AG He tles MB, YH MB Ces (graphismes, test of the control of the																													
Mise en place des outil Créer un dépôt Github Redaction du README Phase de planificatit Conception et planific Concevoir la map et les Concevoir le niveaux e mécaniques de jeu (BONUS: Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressourt sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAM. Distribuer les tâches	initial MB, JGM YH, MB on pation pation gation gation gation JGM, AG et les MB, YH mode MB ces (graphismes, t tec des étapes																						.	. '		1 1			+	
Créer un dépôt GitHub Rédaction du README Phase de planificatic Conception et planific Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS : Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressour sonsetc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAM Distribuer les tâches	initial MB, JGM YH, MB on pation pation gation gation gation JGM, AG et les MB, YH mode MB ces (graphismes, t tec des étapes							\mathbb{H}	\blacksquare																	++	++	++	1 1 '	
Rédaction du README Phase de planificatic Conception et planific Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS: Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressourc sonsetc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAM. Distribuer les tâches	initial YH, MB On cation Spersonnages JGM, AG et les MB, YH mode MB ces (graphismes, t tec des étapes							ТП					TIT	TII			ПП	ТПП			πп	$\overline{}$		$\overline{}$		++	+	++	+	$\overline{}$
Conception et planifié Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS : Concevoir le r multiloueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning aw clés en utilisant le GAN Distribure les tâches	astion s personnages JGM, AG stelles MB, YH mode MB ces (graphismes, to the control of th																													Ĺ
Concevoir la map et les Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS: Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les tâches	s personnages JGM, AG et les MB, YH mode MB ces (graphismes, test of the cest of the				Ŧ	ТП																			_	$+\!-\!\!\!+$	+	++	'	\vdash
Concevoir les niveaux e mécaniques de jeu (BONUS : Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressourc sonsetc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN Distribuer les tâches	mode MB, YH mode MB ces (graphismes, Tous t tec des étapes					1 1 1							111											_	1	++	++	++	+	\vdash
(BONUS: Concevoir le r multijoueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les tâches	mode MB ces (graphismes, Tous t rec des étapes			$oxed{oxed}$							$\Box\Box$	+	+++											+	++	+	+	+	+	\Box
multijoueur) Recherche des ressourc sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN' Distribuer les tâches	rces (graphismes, Tous t tec des étapes				+	+	إلب					\perp	+++					+++			$\perp \perp \perp$	\blacksquare	+++	$+\!\!\!+\!\!\!\!+$	$+\!+\!+$	+	+	++		\vdash
Recherche des ressourd sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN Distribuer les tâches	t /ec des étapes			ı III									+										. []]		1111				11'	ı I
sons,etc) Planification du projet Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN Distribuer les tâches	t /ec des étapes			+++	+						+++	+H	+++									+	+++	+	++-	++	+	++	+	\vdash
Élaborer un planning av clés en utilisant le GAN Distribuer les tâches	vec des étapes			$\perp \perp \perp$							<u> </u>												Ш	$\perp \! \! \perp$	Ш	$\bot \bot$	$\bot \bot$	$\perp \perp$	44	\vdash
clés en utilisant le GAN Distribuer les tâches		-						1 1 1																		+	+	++		—
Distribuer les tâches																							.						11'	ı I
	Tous																													
Etablir un style de rédac	ction de code Tous		Ш	ш	ш_	ш			ш		шш	\perp	$\perp \perp \perp$				\Box		\perp		ш		ш		ш	+	+	++	'	\vdash
Phase de réalisation Développement	1																									++	++	++	+	\vdash
Créer un makefile	МВ		ПП	П	i I I I	111																			$\overline{}$	+	+	+	+	
Programmer les fonctio																														
Ajouter les éléments gra	raphiques, sons et Tous				.																		.	. '						1
musiques Tests				\bot																				-	\bot	+-	++	++	+	\vdash
Tester régulièrement po	our détecter et Tous		ПП	ПП	П	ПП	ПП														ш		$\overline{}$	TT	ш	+	+ +	+	+	
corriger les bugs				$\sqcup \sqcup$	$+\!\!+\!\!\!+$				444												$\sqcup\sqcup\sqcup$				Ш.	$\bot\bot$	44	$\perp \perp \perp$	'	₩
Tests de finalisation Ajouts de bonus (Adapt	Tous			+++	++	+			+				+										$\rightarrow \rightarrow$		++-	+-	+-+	+-	+	\vdash
et mac. etc)	Tous				.																		.	. '						1
Documentation																														
Créer un doxyfile	JGM, AG			+++	+				+																$+\!+\!-$	+	+	$+\!-\!+$		\vdash
Créer un manuel utilisat Mettre à jour le READM				+++	+	+++	++	+H	+		+++	+H	+++					+++						+	++-	++	++	++	+	\vdash
Rapport de projet	1005				_				_																	++	+	++	+	\vdash
Introduction / Présentat				ШЦ	ШĹ																					ш	ш			
Conception du jeu (choi				ı III.	.																		.						11'	ı I
technologiques, challen rencontrées)	nges, airficultes AG, MB			ı III.	.																		.						11'	ı I
Différents tests effectue					Ш	Ш		Ш														أحليك		工厂		ш	ш	ш		\bot
Conclusion	JGM			Ш	Ш	Ш	Ш	ш				Ш						шш			Ш					$\perp \perp$	$\perp \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \! \!$	\bot	445	\vdash
Soutenance Préparer la présentation	n orale Tous	-	1 1 1			111	1 1 1					111	111	111	1 1 1			1 1 1 1						_	_	++	++	++	++	\vdash
Préparer la presentation Préparer une démonstra				++	+	+			+		HH	+H	+++	+				+++						+	++	++	++	++	++-	\vdash
Préparer les questions d	du jury AG			┵┼	Дt	ш					ЩП	ЩП	шТ	ш		шТ								士厂	шТ	$\pm \pm$	士士	± 1		
Création du diaporama				$\Box\Box$	ДL			Ш			Ш													$oldsymbol{\perp}$		$\perp \perp$	\Box	\blacksquare	TT'	\vdash
					Ш	Ш					Ш	Ш		Ш							шП		Ш		Ш			Ш		ш
	Nom		Prénom		Initiales															ПП									ιТ	
	Boulanger		1	Matthie	eu	1	MB	111	$\pm \pm$			+									\Box	.TH		+		+	+	11	+	TT.
	Garoui		1	Ania		AG		+++	+	+++	+++	+H	+++	+++	+++		+++		+		++	+++	++	+	++-	++	++	++	+	\vdash
			1					+++	+	+	HH	+H	+++	+++	+++		$\Box \Box$	+++		\Box	$\dashv \vdash \vdash$	Ш	$\dashv \vdash$	+	+++	++	++	++		\vdash
	Harison			Yohan			YH				1 1 1 1	1 1 1	1 1 1							1 1 1 1				1 1	1 1 1	1 1				ı l
	MPONDO TOUTOU		I In-		Sérard	1	JGM			-	+										'Щ	ш	ш	\bot	$+\!\!+\!\!\!+\!\!\!\!-$	+	+			-