## **B'lock**

CPNV Bastien Fardel

Début du projet :

lun, 2.5.2022

1

Semaine d'affichage :

2 mai 2022 9 mai 2022 16 mai 2022 23 mai 2022 30 mai 2022 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1 2 3 4 5

			2 3 4	5 6	/ 8 9	10 11	12 15	14 15	10 17	18 19	20 21	22 23 2	4 25 26	27 28 2	9 30 31	1 2
râche	DÉBUT	FIN	I m m	j v	s d l	m m	j v	s d	I m	m j	v s	d I n	n m j	v s	d I m	m j
Planification et Analyse du projet																
Planification initiale	2.5.22	2.5.22														
Création de l'environnement de travail	2.5.22	3.5.22														
Création des stories	3.5.22	3.5.22														
Conception des diagrammes de flux	3.5.22	5.5.22														
Conception de la maquette graphique du jeu	6.5.22	6.5.22														
Création des sprints, tâches et stories sur IceScrum	9.5.22	9.5.22														
téalisation du projet																
Réalisation d'un niveau pour tester les fonctionnalités futurs et le personnage et ses contrôles basiques	9.5.22	13.5.22														
Réalisation des puzzles à levier	13.5.22	17.5.22														
Réalisation de la fonction de retour dans le temps et implémentation dans les puzzles	17.5.22	20.5.22														
Réalisation de 2 niveaux	20.5.22	23.5.22														
Réalisation d'un menu pause et d'un menu principal pour lancer le jeu et le quitter	23.5.22	30.5.22														
Réalisation de fonctionnalités supplémentaires si précédentes terminées	30.5.22	30.5.22														
Gestion du projet - Documentation et tests																
Mise à jour de la documentation journalière - Journal de travail + rapport quand pertinent	3.5.22	31.5.22														
Création des tests unitaires automatiques dans le code - au fur et à mesure	9.5.22	30.5.22														
Validation des tests d'acceptations et des stories - au fur et à mesure	9.5.22	31.5.22														
Sprint Review - tous les vendredi entre 08:00 - 09:00	2.5.22	20.5.22														