

Untitled Gantt Project

6 mai 2019

<http://>

Chef de projet

PRONOST Nicolas

Dates de début/fin du projet

26 févr. 2019 - 8 mai 2019

Avancée

94%

Tâches

33

Ressources

5

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Début	26/02/19	26/02/19
Choix du sujet du projet	26/02/19	26/02/19
Rédaction du cahier des charges	27/02/19	06/03/19
Création du diagramme des classes	27/02/19	06/03/19
Création du diagramme de gantt	27/02/19	06/03/19
Dépot du cahier des charges	07/03/19	07/03/19
 Développement prototype mode texte	 08/03/19	 25/03/19
- Développement du projet en mode texte		
Ecriture du module Attaque	08/03/19	25/03/19
- Ecriture et Test du module Attaque		
Ecriture du module Personnage	08/03/19	25/03/19
- Ecriture et test du module Personnage		
Ecriture du module Pokémon	08/03/19	25/03/19
- Ecriture et test du module Pokémon		
Ecriture du module Objet et Sac	08/03/19	25/03/19
- Ecriture et test des modules objet et sac		
Ecriture du module Combat	08/03/19	25/03/19
- Ecriture et test du module Combat		
Ecriture du module AffichageTxt	08/03/19	25/03/19
- Ecriture et test du module AffichageTxt		
Test et debug	25/03/19	25/03/19
- Test des différentes parties du projet et correction du code dans le cas échéant		
 Demo_miparcours	 26/03/19	 26/03/19
- Démonstratoir de mi-parcours du projet		
- Durée le présentation : 10 minutes + 5 minutes de questions		
- Salle TP2		
 Développement prototype en mode graphique (SFML)	 28/03/19	 12/04/19
Apprentissage et pratique de SFML	28/03/19	11/04/19
- Prise en main de l'outil SFML		
- Acquisition de base SFML		

Tâches

3

Nom	Date de début	Date de fin
Affichage d'image et test performance <i>- Test de différentes méthodes d'affichages afin d'optimiser au maximum notre module d'affichage en mode graphique</i>	28/03/19	11/04/19
Développement de la boucle de jeu en SFML dans le module AffichageGraphique	28/03/19	11/04/19
Test et debug	12/04/19	12/04/19
Intégration à la 1ère démo	15/04/19	15/04/19
Développement d'un 3ème prototype en mode graphique <i>- Ajout de musique de fond - Ajout d'un mode multi-joueurs en local</i>	16/04/19	01/05/19
Modification de la boucle de jeu afin de gérer la musique	16/04/19	30/04/19
Modification de la boucle de jeu afin de gérer le mode multi-joueurs	16/04/19	30/04/19
Test et debug	01/05/19	01/05/19
Développement d'un 4ème prototype	02/05/19	03/05/19
Exploration et compréhension des fonctionnalités réseau de SFML	02/05/19	03/05/19
Modification de la boucle de jeu <i>- Modif de la boucle de jeu afin de gérer le mode multi-joueurs en LAN - Permettra d'éviter pour deux joueurs de jouer sur un seul et même ordinateur, cela rendra les fonctionnalités JcJ ("Joueurs contre Joueurs") plus agréable.</i>	02/05/19	03/05/19
Ajout de quelques fonctionnalités de jeu supplémentaires	02/05/19	03/05/19
Test et débbug	03/05/19	03/05/19
Dépôt du projet final <i>- Rendu du projet sur Tomuss titrer: PokePeip_11703553_11703505_11704346_11702669</i>	06/05/19	06/05/19
Présentation final <i>- Présentation du projet final - Durée : 15 minutes - Salle : TP14 - Heures : 7h45</i>	07/05/19	07/05/19
Fin	07/05/19	07/05/19

Ressources

Nom	Rôle par défaut
PRONOST Nicolas	Chef de projet
CHALOYARD Lucas	Non défini
BONNET Corentin	Non défini
GOUBIN Fabien	Non défini
BOUCHUT William	Non défini

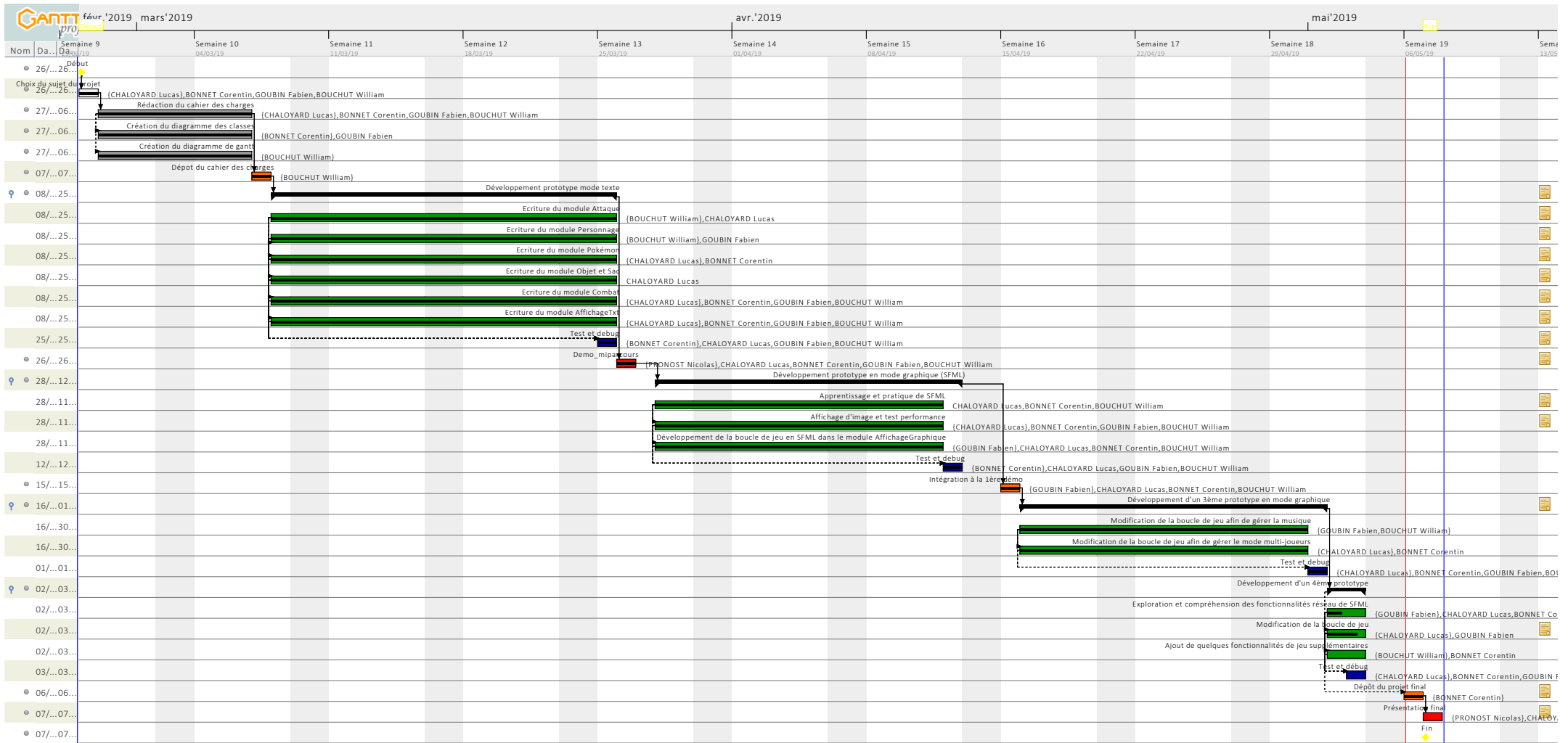


Diagramme des Ressources

