

GROUPE C

# Analyse financière

**Auteurs :**

| Auteurs | Approbateurs | Validation |
| --- | --- | --- |
| Sébastien TROUSSE | Jérémy VAZ BORGES | Olivier MICHALON |
| **Rédigé le** : 01/11/2013 | **Approuvé le** : 04/11/2013 | **Validé le** : |

**Diffusion :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Diffusion** | **Externe** |
| À : | Olivier MICHALON |
| Copie à : | Jérémy VAZ BORGES  Quentin CHEYNET  Sébastien TROUSSE  Jean-Philippe HUGUET  Guillaume BROC  Clément CARLES |

**Document de référence :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Libellé** | **Document** |
| Analyse financière | analyse\_financiere\_01-11-13\_v1.0.pdf |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **N° Version** | **Auteurs** | **Approbateurs** | **Date** | **Historique des évolutions** |
| **1.0** | Sébastien Trousse | Jérémy VAZ BORGES | 23/10/2013 | Création du document |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Numéro Livraison** | **Numéro des lots constituants le livrable** | **Contenu du livrable** | **Date de livraison prévue** | **Nb. Heures de travail** | **Coût (TTC en €)** |
| 1 | 1 et 2 | Version initiale du jeu avec les bases | 06/11/2013 | 30 | 4000 |
| 2 | 3 et 4 | Nouvelle version du jeu | 13/11/2013 | 25 | 3000 |
| 3 | 5 et 6 | Ajout de caractéristiques complexes | 20/11/2013 | 40 | 6000 |
| 4 | 7 et 8 | Ajout d'options diverses | 27/11/2013 | 30 | 4000 |
| 5 | 9 et 10 | Possibilité du choix du mode de jeu | 04/12/2013 | 25 | 3000 |
| 6 | 11 et 12 | Amélioration de la partie graphique et ajout de diverses options | 11/12/2013 | 60 | 8000 |

Voici un tableau récapitulant la liste des contenus des différents livrables, leur coût ainsi que leur date de livraison :

Le premier livrable représente le socle de base de l’application : il contient le lot n°1 qui représente les fonctionnalités importantes de base du jeu (avec notamment la création de la partie graphique et la mise en place du réseau à deux joueurs), ainsi que le lot n°2 qui est la première version de la documentation accompagnant le produit.