Puzzle Game Project

10 déc. 2015

http://

Chef de projet	Cedric Paris
----------------	--------------

Dates de début/fin du projet 9 nov. 2015 - 22 janv. 2016

Avancée0%Tâches21Ressources5

2

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Création projet sur GitHub	09/11/15	09/11/15
Installation Git/GitHub	10/11/15	11/11/15
Modélisation	16/11/15	29/11/15
Rédaction cahier des charges	30/11/15	06/12/15
Formation à Unity 3D	09/11/15	13/11/15
Création de l'élément joueur	19/11/15	02/12/15
Création éléments du jeu	23/11/15	06/12/15
Installation d'Android SDK - configuration Unity Remote	22/11/15	22/11/15
Création d'un systeme de sauvegarde	07/12/15	11/01/16
Création du systeme de chargement de niveau	12/01/16	21/01/16
Création d'un systeme audio	07/12/15	21/01/16
Création de graphismes	16/11/15	21/01/16
Création du menu de jeu	30/11/15	05/01/16
Création du menu principal	06/01/16	21/01/16
Création et gestion de la case départ	10/12/15	16/12/15
Création et récupération des objectif	17/12/15	14/01/16
Gestion de la fin du jeu	15/01/16	21/01/16
Débogage des mouvements du joueur	07/12/15	13/12/15
Générateur de maps	14/12/15	05/01/16
Ajout des services googles	06/01/16	12/01/16
Editeur de map	13/01/16	21/01/16

Ressources

Nom	Rôle par défaut	
Maxime Lanouziere	Développeur	
Laurent Ribiere	Développeur	
Cedric Paris	Chef de projet	
Nawhal Sayarh	Développeur	
Bastien Mosnier	Développeur	

3

Diagramme de Gantt

21491411111																			
GANTT	2015																		
Nom	Date de début	Date de fin	Semaine 46 09/11/15	Semaine 47 16/11/15	Semaine 48 23/11/15	Semaine 49 30/11/15	Semaine 50 07/12/15	Semaine 51 14/12/15	Semaine 52 21/12/15	Semaine 53 28/12/15	Semaine 1 04/01/16	Semaine 2 11/01/16	Semaine 3 18/01/16	Semaine 4 25/01/16	Semaine 5 01/02/16	Semaine 6 08/02/16	Semaine 7 15/02/16	Semaine 8 22/02/16	Semaine 9 29/02/16
 Création projet sur GitHub 	09/11/15	09/11/15			Υ		7												
 Installation Git/GitHub 	10/11/15	11/11/15																	
Modélisation	16/11/15	29/11/15																	
 Rédaction cahier des charges 	30/11/15	06/12/15																	
Formation à Unity 3D	09/11/15	13/11/15			i-,														
 Création de l'élément joueur 	19/11/15	02/12/15																	
 Création éléments du jeu 	23/11/15	06/12/15]												
 Installation d'Android SDK - configuration Unity Remote 	te 22/11/15	22/11/15			Ď														
 Création d'un systeme de sauvegarde 	07/12/15	11/01/16																	
 Création du systeme de chargement de niveau 	12/01/16	21/01/16																	
 Création d'un systeme audio 	07/12/15	21/01/16																	
 Création de graphismes 	16/11/15	21/01/16				i													
 Création du menu de jeu 	30/11/15	05/01/16																	
 Création du menu principal 	06/01/16	21/01/16																	
 Création et gestion de la case départ 	10/12/15	16/12/15																	
 Création et récupération des objectif 	17/12/15	14/01/16										T T							
 Gestion de la fin du jeu 	15/01/16	21/01/16										Ĺ							
 Débogage des mouvements du joueur 	07/12/15	13/12/15						L.											
 Générateur de maps 	14/12/15	05/01/16																	
 Ajout des services googles 	06/01/16	12/01/16									Ĺ								
Editeur de map	13/01/16	21/01/16																	

4

Diagramme des Ressources

GANTT project		2015							20	16								
Nom	Rôle par défaut	Semaine 46	Semaine 47	Semaine 48	Semaine 49	Semaine 50 07/12/15	Semaine 51	Semaine 52	Semaine 53	Semaine 1 04/01/16	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4 25/01/16	Semaine 5 01/02/16	Semaine 6 08/02/16	Semaine 7	Semaine 8 22/02/16	Semaine 9 29/02/16
Maxime Lanouziere	Développeur		20%	53%	33%		-	1%										
	Développeur		20%	53%	33%		-	1%										
	Chef de projet		20% 70%	70%	50%		-	1%										
⊕ Nawhal Sayarh	Développeur		45%				-	1%										
⊕ Bastien Mosnier	Développeur		20%	53%	83%		-	1%										

5