

Chef de projet

Charlly PIERRE

Dates du projet

25 nov. 2020 - 9 janv. 2021

Avancée

1%

Tâches

12

Ressources

3

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Tous - Diagramme de Gantt -Choix du langage (python) -Choix du chef de projet -Création du diagramme de Gantt	25/11/2020	25/11/2020
Noumouké - Diagramme de cas d'utilisation	26/11/2020	02/12/2020
Tous - Diagramme de classe	30/11/2020	02/12/2020
Noumouké - Diagramme d'activité	03/12/2020	09/12/2020
Clément - Diagramme de séquence	03/12/2020	09/12/2020
Charlly - Implémentation des classes dans le code -Début du code -Classes bâtiments, personnage, pièges...	03/12/2020	09/12/2020
Tous - Vérification de l'avancement -Mise en commun des idées -Mise en évidence des problèmes rencontrés -Répartition des tâches de programmation -Révision du planning	14/12/2020	14/12/2020
Tous - Implémentation des fonctionnalités -Génération du terrain (case inaccessibles, étendues d'eau, forêts) -Génération des bâtiments, des routes/troitoirs -Génération des pièges ----- -Implémentation du choix de la classe (hippie, homme pressé) -Gestion des stats du personnage -Gestion des interactions ----- -Gestion des sauvegardes -Gestion de menus (reprendre une sauvegarde, nouvelle partie,...)	10/12/2020	05/01/2021
Charlly - Implémentation de l'interface (BONUS) -Interface 2D ou ASCII (si ce n'est pas fait le jeu restera textuel uniquement)	29/12/2020	05/01/2021
Tous - Test et validation -Test de notre code respectif, puis deuxième vérification par les autres membres du groupe -Validation du cahier des charges -Débogage et finitions	06/01/2021	08/01/2021
Rendu	08/01/2021	08/01/2021
Tous - Réalisation du rapport final On le fait au fur et à mesure que l'on code, après la conception	10/12/2020	08/01/2021

Ressources

Nom	Rôle par défaut
Charlly PIERRE	Chef de projet
Clément PILARDEAU	Non défini
Noumouké SQUARE	Non défini

Diagramme de Gantt

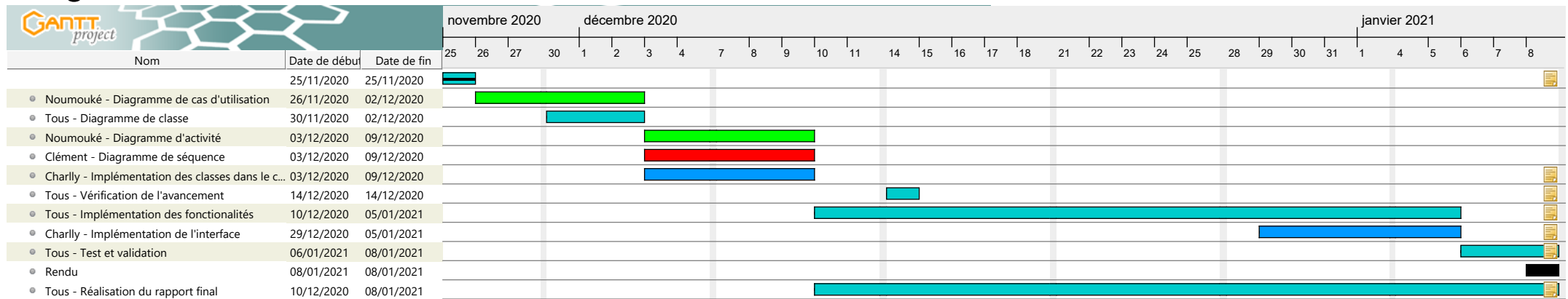


Diagramme des Ressources

