

Chef de projet

Alizée HETT

Dates du projet

4 déc. 2023 - 17 mai 2024

Avancée

0%

Tâches

23

Ressources

3

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Kick-Off	04/12/2023	04/12/2023
UML Design	04/12/2023	29/12/2023
Diagramme d'activité	04/12/2023	14/12/2023
Diagramme cas d'utilisation	04/12/2023	14/12/2023
Diagramme de classes	19/12/2023	29/12/2023
Diagramme d'états	19/12/2023	29/12/2023
Developpement	03/01/2024	16/02/2024
Algorithme déroulement du jeu	03/01/2024	12/01/2024
Algorithme map infini (poids mouche)	17/01/2024	26/01/2024
Store personnage	31/01/2024	04/02/2024
Système de sauvegarde	07/02/2024	16/02/2024
Tests	21/02/2024	03/03/2024
Tests unitaires	21/02/2024	25/02/2024
Tests intégration	28/02/2024	03/03/2024
Refactorisation	06/03/2024	20/03/2024
Integration Unity 3D	27/03/2024	10/04/2024
Creation pièce aléatoire	27/03/2024	05/04/2024
Système de déplacement	27/03/2024	05/04/2024
Creation personnage	27/03/2024	05/04/2024
Creation map	27/03/2024	10/04/2024
Deploiement application	17/04/2024	18/04/2024
Compilation avec BINAIRE	17/04/2024	18/04/2024
Livraison de l'application	17/05/2024	17/05/2024

Ressources

Nom	Rôle par défaut
Jérémie MOSER	Développeur
Alizée HETT	Chef de projet
Winness RAKOTOZAFY	Assureur qualité



