

# Gantt\_Prévisionnel\_IHM

11 juin 2024

<http://>

Chef de projet

Dates du projet

18 mars 2024 - 8 juin 2024

Avancée

0%

Tâches

38

Ressources

3

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Jalon 1 : Conception préliminaire	18/03/2024	29/03/2024
Contexte	18/03/2024	18/03/2024
Règle du jeu	19/03/2024	19/03/2024
Diagramme des cas d'utilisation	20/03/2024	22/03/2024
Personna	19/03/2024	20/03/2024
User stories	21/03/2024	21/03/2024
Maquettes	19/03/2024	22/03/2024
Storyboard	25/03/2024	25/03/2024
Création illustrations wiki	26/03/2024	26/03/2024
Création wiki	27/03/2024	29/03/2024
Création des visuels de l'application	01/04/2024	05/04/2024
Vue Connexion	01/04/2024	05/04/2024
Vue Plateau de jeu	01/04/2024	03/04/2024
Vue Pause	01/04/2024	02/04/2024
Vue Inscription	01/04/2024	05/04/2024
Vue règle du jeu	01/04/2024	05/04/2024
Vue Accueil	01/04/2024	05/04/2024
Vue Tableau des scores	01/04/2024	05/04/2024
Jalon 2 : Conception + Application console	08/04/2024	28/05/2024
Création des classes	08/04/2024	19/04/2024
Création des classes pièces	08/04/2024	19/04/2024
Création classe Plateau de jeu	08/04/2024	19/04/2024
Création classe Joueur	08/04/2024	19/04/2024
Conception	22/04/2024	26/04/2024
Diagramme de classes	22/04/2024	26/04/2024
Diagramme de paquetage	22/04/2024	26/04/2024

Tâches

3

Nom	Date de début	Date de fin
Diagramme de séquence	22/04/2024	26/04/2024
Description de l'architecture	22/04/2024	26/04/2024
Création de l'application console	29/04/2024	24/05/2024
Data Binding	27/05/2024	28/05/2024
Connexion données Users	27/05/2024	27/05/2024
Connexion plateau	27/05/2024	27/05/2024
Connexion des pages	28/05/2024	28/05/2024
Jalon 3 : Persistance	27/05/2024	31/05/2024
Enregistrement données XML	27/05/2024	31/05/2024
Enregistrement données JSON	27/05/2024	31/05/2024
Jalon 4 : Finalisation de l'application	03/06/2024	06/06/2024
Jalon 5 : Vidéo présentation de l'application	07/06/2024	07/06/2024

Ressources

Nom	Rôle par défaut
Mathéo Balko	Non défini
Mathéo Hersan	Non défini
Yannis Doumir Fernandes	Non défini

Diagramme de Gantt



