

Pacman

27 nov. 2019

Société TTT

<http://>

Chef de projet

Palacios Franck

Dates du projet

18 nov. 2019 - 2 déc. 2019

Avancée

32%

Tâches

4

Ressources

5

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Modification de la modélisation des entités <i>Un diagramme UML repositionne l'architecture logique du projet. La motivation est de stabiliser dans un document les éléments de vocabulaire, les périmètres et les interactions des différentes entités du projet.</i>	18/11/2019	22/11/2019
Gestion des collisions suivant la nouvelle modélisation définie <i>Le but de cette activité est de mettre en place une gestion des 1ers types de collisions et de mettre en place une architecture modulaire pour ajouter facilement de nouvelles stratégies de gestion de collisions. Ceci se fera en s'inspirant du design pattern "visiteur".</i>	18/11/2019	29/11/2019
Nouvelle gestion de la position des entités <i>La gestion des entités se faisait précédemment au travers d'une matrice. Cette modélisation se montre inadaptée et nécessite une refonte de la stratégie de gestion de la position des entités.</i>	18/11/2019	29/11/2019
Consommation de points de fruits de base par Pacman <i>La gestion des entités consommables par Pacman et les fantômes est prise en compte au travers d'une 1ère partie : la consommation des points de fruits de base par Pacman.</i>	20/11/2019	01/12/2019

Ressources

Nom

Maurice Gautier
Baldy Rémi
Baddouj Youssef
Audibert Hervé
Palacios Franck

Diagramme de Gantt

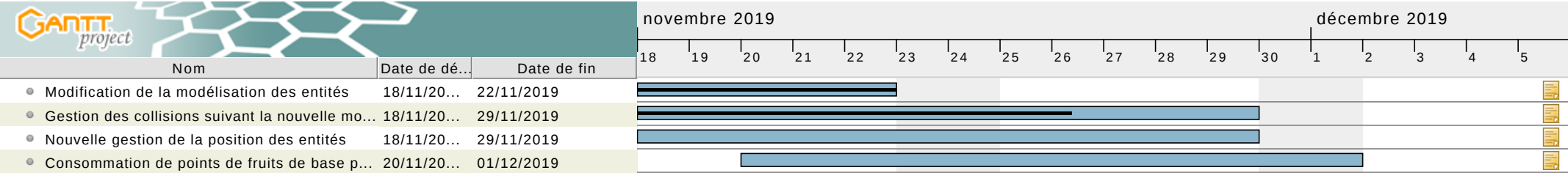


Diagramme des Ressources

5

