Diagramme de Gantt

GANTT			novembre 2019						
project			11	12	13	14	15	16	17
Nom	Date de dé	Date de fin		12		14		10	± /
 Comment déplacer Pacman dans l'enceinte 	12/11/20	17/11/2019							
 Gérer le déplacement de Pacman 	12/11/20	17/11/2019							
Détecter si un déplacement de Pacman est a	. 12/11/20	17/11/2019							
Dessiner une enceinte	12/11/20	17/11/2019							
Donner une animation à Pacman	12/11/20	17/11/2019							
 Déplacer les entités 	12/11/20	17/11/2019							
 Gérer la téléportation 	12/11/20	17/11/2019							
 Associer un son à une action de Pacman 	12/11/20	17/11/2019							
 Mettre une musique d'ambiance au jeu 	12/11/20	17/11/2019							
 Tester dynamiquement le moteur graphique 	12/11/20	17/11/2019							
Documenter le moteur graphique	12/11/20	17/11/2019							

4