Tâches - objectifs	Nb 1/4 heure	S 1	S 2
sence - Imprévus	47		
sence imprevus	0		
er des charges	87		
	0 55		
ification	0		
	323		
ort de projet	0		
al de travail	34		
	0		
	24		
	0		
ition	0		
	0		
il supplémentaires	0		
	4		
ion form	0		
ge de l'arme de base (dmg/click)	12		
ge de l'aime de base (diffg/click)	0		
ge des 3 armes aux dégâts passif	52		
	0		
ge du système de niveau	33		
	0		
ion des labels	3		
	56		
ge de la barre de vie	0		
	2		
ion du menu (paramètres)	0		
go dos champions par nivoau	43		
ge des champions par niveau	0		
ge du Boss Final au niveau 10	28		
	0		
ge du label de PO actuel	27		
	0		
ge du label du nombre de dégâts infligés/ms	39		
	22		
ge du label du niveau actuel	0		
	35		
e du label du nombre de dégâts infligés/clic	0		
e du chronomètre	2		
J dd offoliofilette	0		
e du menu	8		
	0		
erche Internet	51		
Total planifiá	0		
Total planifié Total réalisé	990		

Tâches - objectifs	Nb 1/4 heure	S 3	S 4
Absence - Imprévus	47 0		
Cahier des charges	87 0		
Plannification	55 0		
Rapport de projet	323		
ournal de travail	34		
est	24		
alidation	3		
ravail supplémentaires	0		
Création form	0 4		
	0 12		
Codage de l'arme de base (dmg/click)	0 52		
Codage des 3 armes aux dégâts passif	33		
Codage du système de niveau	0 3		
Création des labels	0 56		
odage de la barre de vie	0 2		
Création du menu (paramètres)	0		
Codage des champions par niveau	0		
odage du Boss Final au niveau 10	0		
Codage du label de PO actuel	27 0		
Codage du label du nombre de dégâts infligés/ms	39 0		
Codage du label du niveau actuel	22 0		
Codage du label du nombre de dégâts infligés/clic	35 0		
Codage du chronomètre	0		
Codage du menu	8 0		
Recherche Internet	51 0		
Total planifié Total réalisé	990		

Tâches - objectifs	Nb 1/4 heure	S 5	S 6
Absence - Imprévus	47 0		
Cahier des charges	87 0		
Plannification	55 0		
Rapport de projet	323 0		
Journal de travail	34		
Гest	24		
Validation	3		
Fravail supplémentaires	0		
Création form	0 4		
Codage de l'arme de base (dmg/click)	0 12		
Codage des 3 armes aux dégâts passif	0 52		
	0 33		
Codage du système de niveau	0 3		
Création des labels	0 56		
Codage de la barre de vie	0 2		
Création du menu (paramètres)	0		
Codage des champions par niveau	0		
Codage du Boss Final au niveau 10	28 0		
Codage du label de PO actuel	27 0		
Codage du label du nombre de dégâts infligés/ms	39 0		
Codage du label du niveau actuel	22 0		
Codage du label du nombre de dégâts infligés/clic	35 0		
Codage du chronomètre	2 0		
Codage du menu	8		
Recherche Internet	51 0		
Total planifié Total réalisé	990		

Tâches - objectifs	Nb 1/4 heure							S 7	7													S	8 8						
Absence - Imprévus	47 0																												
Cahier des charges	87 0																												
Plannification	55 0																												
Rapport de projet	323 0																												
Journal de travail	34																												
Test	24																												
Validation	3 0																												
Travail supplémentaires	0																												
Création form	4 0																												
Codage de l'arme de base (dmg/click)	12																												
Codage des 3 armes aux dégâts passif	52 0																												
Codage du système de niveau	33																												
Création des labels	0 3 0																												
Codage de la barre de vie	56 0																												
Création du menu (paramètres)	2 0																												
Codage des champions par niveau	43																												
Codage du Boss Final au niveau 10	28																												
Codage du label de PO actuel	27																												
Codage du label du nombre de dégâts infligés/ms	39																												
Codage du label du niveau actuel	22																												
Codage du label du nombre de dégâts infligés/clic	35 0																												
Codage du chronomètre	2 0																												
Codage du menu	8																												
Recherche Internet	51																												
Total planifié Total réalisé	990 0																												

Tâches - objectifs	Nb 1/4 heure	S 9	S 10
Absence - Imprévus	47		
ahier des charges	87 0		
lannification	55 0		
apport de projet	323		
ournal de travail	34		
est	24		
alidation	3		
ravail supplémentaires	0		
réation form	0 4		
Codage de l'arme de base (dmg/click)	0 12		
	0 52		
codage des 3 armes aux dégâts passif	33		
Codage du système de niveau	0 3		
Création des labels	0 56		
codage de la barre de vie	0 2		
Création du menu (paramètres)	0 43		
Codage des champions par niveau	0		
codage du Boss Final au niveau 10	28 0		
Codage du label de PO actuel	0		
odage du label du nombre de dégâts infligés/ms	39 0		
Codage du label du niveau actuel	0		
odage du label du nombre de dégâts infligés/clic	35 0		
odage du chronomètre	0		
Codage du menu	8		
Recherche Internet	51 0		
Total planifié Total réalisé			

Tâches - objectifs	Nb 1/4 heure	S 11
Alexander Touris	47	
Absence - Imprévus	0	
	87	
ahier des charges	0	
langification	55	
lannification	0	
apport do projet	323	
apport de projet	0	
ournal de travail	34	
ournal de travair	0	
est	24	
	0	
alidation	3	
	0	
ravail supplémentaires	0	
'	0	
Création form	4	
	0	
Codage de l'arme de base (dmg/click)	12	
, , ,	0	
Codage des 3 armes aux dégâts passif	52	
	0	
odage du système de niveau	33	
	0	
réation des labels	3	
	0	
odage de la barre de vie	56	
	0	
réation du menu (paramètres)	2	
	0	
odage des champions par niveau	43	
	0	
odage du Boss Final au niveau 10	28	
	0	
Codage du label de PO actuel	27 0	
	39	
Codage du label du nombre de dégâts infligés/ms	0	
	22	
odage du label du niveau actuel	0	
	35	
odage du label du nombre de dégâts infligés/clic	0	
	2	
odage du chronomètre	0	
	8	
odage du menu	0	
	51	
echerche Internet	0	
Total planifié	990	
Total réalisé	0	