

Tâches	Temps estimé (en h)	Priorité (1->2->3)	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Temps final	En attente	Prêt	Terminé	Abandonné
Feu de forêt	4	1	3	0	0	0	0	3		*		
Gerer les zones terrestre & aquatique	4	1	2	1	1	2	0	6		*		
Fourmi de Langtom	4	2	2	1	0	0	0	3		*		
Gerer la profondeur	3	1	2	1	1	0	0	4		*		
Gestion de l'energie	4	2	1	1	0	0	0		*			
Deplacements agents	8	1	3	2	0	0	0		*			
Etudier L'option Java 3D	2	3	0						*			
I.A Deplacement/R echerche Agent	12	2							*			
Choisir les Agents	1.5	1							*			
Température	2	3							*			
Événements	8	2							*			
Évolutions des agents	2	3							*			
Migration	4	3							*			
Écoulement de l'eau	1.5	1							*			
Définir la hierarchie pour les agents	1	2							*			