

Projet RogueLike L2INFO

Nom du jeu	RogueLike
Auteur du Gantt	Maxime Gaisne

Groupe du projet	L2 TP1 Gaisne-Henry-Ster-Zheng
Date	3/12/18

DETAIL DU PROJET								TRAVAIL ACCOMPLI
STATUT	PRIORITE	DATE DE DEBUT	DATE DE FIN	DUREE (JOURS)	NOM DE LA TÂCHE	PERSONNE ASSIGNEE	DESCRIPTION	% DONE

Création des menus

75%

Complete	High	1/30/20	2/3/20	3	Interface	Henry	Mise en place Interface visuelle	100%
Complete	High	2/3/20	2/13/20	10	Accueil et Pause	Henry	Première version Menu accueil	100%
In Progress	High	3/6/20	9/20/18	-526	Inventaire	Henry	Menu de l'inventaire du personnage	50%
In Progress	High	3/13/20	9/20/18	-533	Règles	Ster	Menu réglages et touches	50%

Design Donjon

75%

Complete	High	1/30/20	2/3/20	3	Labyrinthe	Henry	Réutilisation du labyrinthe parfait vu en cours	100%
Complete	High	2/13/20	3/6/20	23	Design Salles	Henry, Gaisne	Incorporation des salles, des portes menant aux salles suivantes, des ennemis	100%
Complete	Medium	3/6/20	3/18/20	12	Progression Salles	Gaisne	Le joueur ne peut pas progresser à la salle suivante si il n'a pas vaincu tout les ennemis présents	100%
In Progress	Medium	3/25/20	9/20/18	-545	Décoration	Gaisne	Génération de décors dans le donjon, cohérent avec l'univers	0%

Design Personnage

75%

In Progress	Medium	2/3/20	2/12/20	9	Sprites	Gaisne, Ster	Recherche des sprites, design du décor, des monstres, etc..	75%
In Progress	High	2/13/20	3/6/20	23	Animations	Henry, Gaisne	Ajouter des animations aux personnages du jeu	75%
Complete	High	2/13/20	3/6/20	23	Déplacement	Henry, Ster	Calcul des masques de collision, déplacement des personnages dans l'espace	100%
In Progress	High	3/25/20	10/17/18	-518	Statistiques	Gaisne	Finalisation de l'écran des statistiques du personnage	50%

Design Son

75%

Complete	Medium	2/3/20	2/13/20	10	Sound Design	Zheng	Première intégration du son dans le jeu	100%
Complete	Medium	2/13/20	3/6/20	23	Bibliothèque de sons	Zheng	Rechercher les sons à implémenter, se mettre d'accord sur les choix	100%
In Progress	Medium	3/6/20	9/20/18	-526	Finalisation Son	Zheng, Henry	Implémenter le fait d'avoir plusieurs sons qui se déclenchent en même temps et finaliser le sound design	25%

Création Objets/Inventaire

100%

Complete	High	2/13/20	3/6/20	23	Coffres	Ster	Implémentation de coffres apparaissant aléatoirement et donnant des bonus au joueur	100%
Complete	High	3/6/20	3/13/20	7	Objets récupérés	Ster	Génération des objets dans l'inventaire du personnage	100%
Complete	Medium	3/18/20	3/25/20	7	Butin Monstres	Henry	Les ennemis peuvent faire tomber des objets de soin que le héros peut ramasser	100%

Annexes

13%

STATUS KEY	PRIORITY KEY
On Hold	Low
Not Yet Started	Medium
In Progress	High
Complete	

In Progress	High			0	Débogage	Zheng	Exemples de débogages mis en commun	25%
In Progress	High			0	Cas de tests	Zheng	Codage de quelques cas de tests	25%
On Hold	High			0	Rapport de projet	Gaisne	Rédaction du rapport final	0%
Not Yet Started	High			0	Diapo Soutenance	Ster	Préparation de la diapositive pour la soutenance en Mai	0%

Optionnel

0%

On Hold	Low	9/9/18	9/8/18	-1	Mode coop		Implémenter un mode 2 joueurs	0%
On Hold	Low	9/10/18	9/9/18	-1	Difficulté		Implémenter différents niveaux de difficultés	0%

