		Prévu			Effectué			Répartiton constatée en %		
Code	Tâche	Début	Fin	Coût 66	Début	Fin	Coût 62	Maxime	Christopher	
CS	Compréhension du sujet	26/03	28/04	4	26/03	28/03	1	50%	50%	
CLS1	Diagrammes de cas d'utilisation V1 (liste de fonctionnalités)	27/03	26/03	1	28/03	01/04	0	70%	30%	
CAS1	Diagramme de classes V1 (représentation du jeu : plateau et monstres)	25/04	04/05	8	01/04/2021	07/04	5	30%	70%	
COD1	Codage des classes V1	05/05	22/03	18	07/04	18/04	15	60%	40%	
CLS2	Ajout des classes d'interface en mode texte	23/05	31/05	7	18/04	01/05	7	40%	60%	
COD2	Codage du squelette de l'interface et de l'affichage de l'échiquer	24/05	01/06	5	01/05	21/05	7	50%	50%	
FA	Fonctionnalité A (code et MAJ UML)	27/03	29/03	3	28/03	01/04	3	40%	60%	
FB	Fonctionnalité B (code et MAJ UML)	29/03	01/04	4	01/04	07/04	6	60%	40%	
	Codage des Pieces	07/05	18/05	16	07/05	19/05	18	30%	70%	
	Verification des Mouvement	07/05	12/05	16	02/05	21/05	18	70%	30%	
	Verification deplacement	17/05	21/05	7	18/05	22/05	9	60%	40%	
	Manger	22/05	26/05	5	22/05	27/05	5	40%	60%	
	Echec et Mat	02/06	07/06	7	09/06	08/06	6	70%	30%	
	Sauvegarde	25/05	04/06	10	27/05	08/06	10	60%	40%	
	Score	17/05	24/05	12	21/05	28/05	11	60%	40%	
	Alternace des Joueurs	15/05	22/05	12	26/05	02/06	10	40%	60%	
	L'Echec	18/05	21/05	8	04/06	04/06	6	40%	60%	
	Verification PAT	02/06	07/06	8	09/06	08/06	8	30%	70%	
	Permission de jouer avec les pions associers	19/05	24/05	8	18/05	26/06	9	20%	80%	
	codage de la Classe Joueur (Abandonner Parti)	03/04	18/04	13	05/04	20/04	12	60%	40%	
	Valeur Echiquier	29/03	07/04	10	29/03	13/04	14	60%	40%	
	Vérification des piéce	16/04	23/04	9	20/04	30/04	12	40%	60%	
	Corriger Bug	06/06	09/06	7	07/06	09/06	6	70%	30%	