

# Diagramme de Gantt

TITRE DU PROJET	Polytama	PISCIONE	THOMAS
CHEF DE PROJET	VANDEN HENDE CATHERINE	FLAGEY	MATHIAS

NUMÉRO	TITRE DE LA TÂCHE	DATE DE DÉBUT	DATE LIMITE	DURÉE (en semaine)	TÂCHE TERMINÉE (EN %)	Réflexion et bases du projet			Début de programmation et démo			Fin de la programmation			Rendu et soutenance		
						25/02	03/03	10/03	17/03	24/03	31/03	07/04	14/04	21/04	28/04	05/05	
						M	J	M	J	M	J	M	J	M	J	M	J
1	Réflexion et bases du projet					All											
1.1	Représentation schématique du projet	25/02/20	27/02/20	1	100 %	All											
1.2	Diagramme des classes	25/02/20	12/03/20	3	100 %	All											
1.3	Cahier des charges	25/02/20	12/03/20	3	100 %	All											
2	Début de programmation et démo																
2.1	Module PolyTama	17/03/20	19/03/20	1	100 %				M								
2.2	Module Bar	17/03/20	19/03/20	1	100 %				T								
2.3	Module Item/Consommable/Inventory/Clothes	17/03/20	19/03/20	1	100 %				C								
2.4	Mise en place du système de temps et de sauvegarde	24/03/20	02/04/20	2	100 %					M							
2.5	Module Mini_game/TicTacToe	24/03/20	02/04/20	2	100 %					M							
2.4	Version texte du jeu (Tamagoshi + tictactoe)	24/03/20	02/04/20	2	100 %					C+T							
3	Fin de la programmation																
3.1	Conception graphique	07/04/20	30/04/20	4	100 %								T				
3.2	Affichage SDL	07/04/20	30/04/20	4	100 %								T+M				
3.3	Module Mini_game/Memory/Pendu	02/04/20	28/04/20	3	100 %								C+M				
3.4	Documentation générale du projet	07/04/20	30/04/20	4	100 %								C				
3.5	Finitions/Readme.md	07/04/20	30/04/20	4	100 %								All				
4	Rendu et soutenance																
4.1	Finitions, détails, readme	30/04/20	01/05/20	1	100 %											All	
4.2	Compatibilité windows	23/04/20	01/05/20	2	100 %										M		
Thomas T Catherine C																	
Mathias M Tous All																	