

PROJET INFORMATIQUE : HILE					
MATRICE D'IMPLICATION - Projet Informatique 2023-2024					
Projet : HILE		Date : 03/06/2024			
Tâches		élèves			
	libellé	Autérioux %		Briand %	Total = 100
PROGRAMMATION					
1	Implémentation de la carte	30		70	100
2	Programmation du système de render dynamique de la carte	50		50	100
3	Programmation des entités et de leurs comportements type	70		30	100
4	Implémentation du système d'objets et de score	60		40	100
5	Système de détection d'entités proches	50		50	100
6	Système d'attaques, de creusage, d'échange sur le bateau	40		60	100
7	Système d'acquisition des touches et de gestion du déplacement	50		50	100
8	Système de tours et d'alternance sur une partie à deux joueurs	60		40	100
9	Système de tests	60		40	100
10	Menu pause et gestion de fin de jeu	30		70	100
RAPPORT					
11	Rédaction du rapport	50		50	100
12	Création des diagrammes UML	50		50	100
TOTAL	Ensemble du projet	50		50	100
Remarques : Membres de deux groupes différents					