Livrable D2.2

Projet 42: Walkyries

Groupe 1.4



PRADES Mickaël

DELARBRE Morgan

GODART Quentin

BOGACZYK Pierre





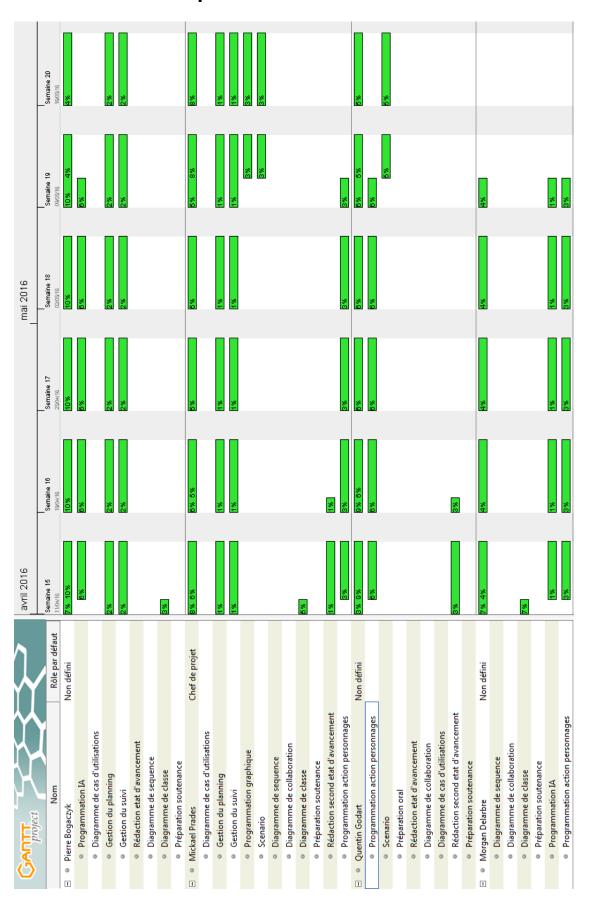
Synthèse de la phase 2 :

En ce qui concerne les tâches que nous avons réalisées, ce sont celles dont nous vous avons déjà fait part dans les précédents livrables, c'est-à-dire : le sujet, la composition du groupe, les objectifs, le cahier des charges, les diagrammes de cas d'utilisation, et l'ébauche de l'IHM de notre projet.

A la suite de notre oral, nous devons revoir et modifier le diagramme de classes et par conséquent les diagrammes de séquence, de collaboration et de comportement. Nous devons également nous fixer sur une IHM et une mécanique de jeu, toutes deux devant être définitives. Nous tenons toujours le planning prévisionnel à jour tout comme le suivi de notre projet sur le logiciel GANTT Project.

Dans un futur très proche (dès le début de nos vacances) nous lancerons le début de la phase 3 correspondant à la création du logiciel/jeu et de ses composantes à proprement parler (intelligence artificielle, interactions avec les PNJs, ...), ainsi que tous les aspects de forme du projet (scénarios, dessin des graphismes, ...).

Planification de la phase 3 :



Suivi des coûts:

	Morgan		Mickael		Quentin		Pierre		Loca. Ordi.	Expert	Cout total
	Orga.	Réal.	Orga.	Réal.	Orga.	Réal.	Orga.	Réal.			
11/04/2016	0	5	0	5	1	5	1	5	20	0	590
18/04/2016	0	5	0	5	1	5	1	5	20	0	590
25/04/2016	1	5	1	5	1	5	1	5	7	0	565
02/05/2016	1	10	1	10	1	10	1	10	12	0	1040
09/05/2016	1	6	1	6	1	6	1	6	8	0	660
16/05/2016	1	7	1	7	1	7	1	7	9	0	755

Evolution du prix de revient

