Dates du projet 14 sept. 2023 - 15 déc. 2023

Avancée32%Tâches11Ressources5

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Étude du Sujet	14/09/2023	06/10/2023
Analyser en profondeur les exigences du jeu Splendor Duel, les règles du jeu, et les fonctionnalités nécessaires.		
Shéma prévisionnel des classes et méthodes	21/09/2023	06/10/2023
Documenter les objets méthodes essentiels du projet, les fonctionnalités clés.		
Conception Initiale UML	28/09/2023	06/10/2023
Créer un diagramme UML initial pour représenter la structure et les relations des classes.		
UML 2	09/10/2023	19/10/2023
Réviser et améliorer le diagramme UML en tenant compte des commentaires de la première version.		
Architecture approfondie	09/10/2023	19/10/2023
Réfléchir à l'architecture globale du logiciel.		
Implémentation initial	20/10/2023	02/11/2023
Commencer/continuer à coder les classes et les fonctionnalités de base du jeu Splendor Duel en C++.		
Finalisation de la première implémentation	03/11/2023	16/11/2023
Travailler sur les fonctions et les mécanismes du jeu qui ne sont pas directement liés aux classes, améliorer les classes existantes avec les nouvelles connaissances acquises.		
Conception des images	03/11/2023	16/11/2023
Créer les graphismes et les images nécessaires pour le plateau, les cartes et les jetons du jeu.		
Conception interface graphique avec Qt	17/11/2023	24/11/2023
Créer une conception graphique pour l'interface utilisateur du jeu Splendor Duel.		
Implémentation interface	27/11/2023	15/12/2023
Intégrer l'interface utilisateur avec le code du jeu et s'assurer que tout fonctionne de manière fluide avec Qt, en C++.		
Finalisation	07/12/2023	15/12/2023
Finalisation du projet : batteries de tests en plus des tests existants, étude finale des fuites de mémoire, etc		

Projet LO21 7 oct. 2023

Ressources

Nom	Rôle par défaut	
Raphaël	Développeur	
Céline	Développeur	
Lise	Développeur	
Sacha	Développeur	
Remy	Développeur	

2

Projet LO21 7 oct. 2023

Diagramme de Gantt

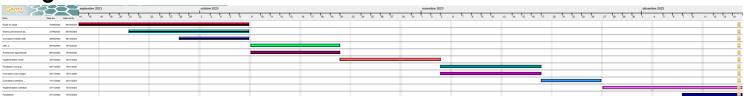


Diagramme des Ressources

