

Canager

Task manager



Deux types de données en entrée

- Une collection de tâches : un projet
- Une collection d'équipiers : une équipe

Tâche

une tâche représente une story en méthode agile et doit être assignée à un équipier

Nom

Description

Temps requis estimé (int)

Dépendance

Compétence requise

Équipier

Un équipier se voit attribuer un certain nombre de tâches dans le temps

Nom

Prénom

Email

Compétence

Canager utilise des fichiers XML

Il est possible de créer ses équipes et ses projets via les menus ou d'importer ses propres fichiers XML.

À noter que l'unité de temps est ici arbitraire : 1, 2, 3... 1000

L'application utilise la libxml2 pour formater le XML et le HTML

Le planning

Canager retourne un planning en HTML pour une visualisation rapide pour l'utilisateur.

Ce dernier n'a pas besoin de comprendre le HTML et il est libre d'ajouter son propre css.

Algorythme



De la récursivité

Pour chaque équipier, Canager lui assigne une tâche si :

- L'équipier est libre
- La tâche n'est pas commencée
- La tâche n'a pas de dépendance non terminée
- L'équipier a la compétence requise pour mener à bien la tâche

Rétrospective

Le projet Canager nous a donné l'opportunité de travailler un certain nombre de points

Pointeurs

Structures

Fichiers

Librairies

Canager