

Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRV		
Doc - Relecture Doc - Rapport	12 22	1h 1h50min	Relecture de ce qui a été fait jusqu'à présent Avancement dans le rapport		
Total tranche	36	3h	Max 36		
Total italicite		JII			
Séquence	19		Date:	mercredi, 22 mai 2024	Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	40	3h20min	Dernière finitions éventuelles (soit du jeu de base soit des ajouts faits lors de la dernière séquence)		
bogs/Arrenoration/Optimisation					
Total tranche	40	3h20min	Max 40		
Sámuanaa	10		Date	wandradi 17 mai 2004	A
Séquence	18 Tranche			vendredi, 17 mai 2024	Aprem
Tâche	[5min]	0.10	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? MAJ du JRNLTRY	Liens, références,	
Doc - Journal de travail Réalisation - Correction de	2	0h10min	MAJ du JRNLTRV Ajout d'éventuel améliorations au projet, optimisation du projet après discussion avec la CDP		
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	26	2h10min			
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	12	1h	Marge Jeu		
Dogs/Amelioralion/Oplimisation					
	ļ				
Total tranche	40	3h20min	Max 40		
Sámonas	17		Date	wandadi 17 mai 2024	Matin
Séquence	17 Tranche			vendredi, 17 mai 2024	Maiin
Tâche	[5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Ajout dans le rapport pour compléter un maximum la partie réalisation, analyse/conception, ect (mise en propre V1	Liens, references,	
Doc - Rapport	18	1h30min	des parlies)		
Autre Réalisation - Tests	12 18	1h 1h30min	Discussion sur la fin de la partie jeu avec la CDP, voir si le jeu tient la route au s'il y a des problèmes bloquants Fin des tests du jeu. Le jeu est fini, jouable, complet		
	ļ	ļ			
Total tranche	48	4h	Max 48		
Séquence	16		Date:	jeudi, 16 mai 2024	Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de travail Doc - Rapport	12	0h10min 1h	MAJ du JRNJRV MAJ du rapport, ajout dans la partie test sulte des tests « tests global du leu (par moi (et d'autre (cap) ?1).		
Réalisation - Tests	12	lh	suite des tests + tests global du jeu (par moi (et d'autre (cdp) ?)) Marge de temps pour tout problèmes/bugs/améliorations		
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	12	1h			
Total tranche	38	3h10min	Max 38		
Séquence	15		Date	mercredi, 15 mai 2024	Aprem
	Tranche			Liens, références,	Aprelli
Tâche Doc - Journal de travail	[5min]	0h10min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? MAJ du JRNLTRY	Liens, releiences,	
Doc - Rapport	4	0h20min	MAJ du repport Mise en place des tests + tests global du jeu (par mai (et d'autre (cap) 8))		
Réalisation - Tests	30	2h30min	wise explored nest less a less allored on lest libration (explored cob) All		
Total tranche	36	3h	Max 36		
Séquence	14		Date:	mercredi, 15 mai 2024	Matin
Tâche	Tranche		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Réalisation - Gestion du Game	[5min] 20	1h40min	Gestion pour la fin d'une partie, mise en DB, affichage des infos importantes, renvoi au menu principal		
Over			1	<u> </u>	
			Marge de temps pour tout problèmes/bugs/améliorations		
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	18	1h30min	Marge de temps pour tout problèmes/bugs/améliorations		
Réalisation - Correction de			Marge de temps pour tout problèmes/bugs/améliarations		
Réalisation - Correction de			Marge de temps pour tout problèmes/bugs/améliorations		
Réalisation - Correction de			Marge de temps pour tout problèmes/bugs/améliarations		

Total tranche	38	3h10min	Max 38		
Séquence	13		Dote	lundi, 13 mai 2024	Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	Дрісііі
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRV		
Doc - Rapport Réalisation - Gestion des	8 16	0h40min 1h20min	MAJ du rapport, mise au propre de la semaine 2 Finalisation des questions, correction de bug		
guestions Autre	4	0h20min	Discussion avec la CDP de l'avancement		
Total tranche	30	2h30min	May 20		
	- 00	21150(11111			
Séquence	12			lundi, 13 mai 2024	Matin
Tâche Réalisation - Gestion des	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Affichage des questions depuis la DB, système d'écriture de la réponse du joueur	Liens, références,	
questions Réalisation - Gestion des	30	2h30min	Mise en pause du jeu lors d'une question, blocage de la ligne en cas de mauvaise réponse		
questions	20	1h40min			
Total tranche	50	4h10min	Max 50		
Séquence	11			mercredi, 8 mai 2024	Aprem
	Tranche	ı		Liens, références,	Aprem
Tâche Doc - Journal de travail	[5min] 2	0h10min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? MAJ du JRNLTRV	Liens, references,	
Doc - Rapport Réalisation - Gestion des pièces	4 34	0h20min 2h50min	MAJ du rapport Gestion de la disparition des pièces, du bon emboitement, blacage des demières lignes (pour les questions)		
Réalisation - Gestion des pièces			Fin des pièces		
Total tranche	40	3h20min	Max 40		
Sámuanaa	10		Date	mercredi, 8 mai 2024	Matin
Séquence Tâche	Tranche			Liens, références,	Mulli
	[5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Correction de bugs avec les pièces	Liens, references,	
Réalisation - Correction de bugs/Amélioration/Optimisation	14	1h10min			
Réalisation - Gestion des pièces	26	2h10min	Gestion de la disparition des pièces, du bon embaitement		
Total tranche	40	3h20min	Max 40		
Séquence	9		Date:	lundi, 6 mai 2024	Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de travail Doc - Rapport	24	0h10min 0h20min	MAJ du JRNLTRY MAJ du rapport		
Réalisation - Gestion des pièces Autre	20	1h40min 0h20min	Finition de la gestion du déplacement des pièces Discussion de l'avancement avec la CDP		
	L				
Total tranche	30	2h30min	Max 30		
Séquence	8		Date:	lundi, 6 mai 2024	Matin
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Réalisation - Gestion des pièces	50	4h10min	Corrections de bugs avec les pièces, test du bon fonctionnement de celles-ci, déplacement vertical, (gestion de l'emboilement en fonction du temps passet sur d'éventuels buas)		
	ļ				
	ļ				
Total tranche	50	4h10min	Max 50		
Séquence	7		Date:	vendredi, 3 mai 2024	Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de travail	2	0h10min	MAJ du JRNLTRV		
Doc - Rapport Réalisation - Gestion des pièces	10 24	0h50min 2h	MAJ du rapport, mise au propre de la première semaine, envoie aux experts et CDP Rotation des pièces, déplacement horizontal dans la zone dédié		
Réalisation - Gestion des pièces	4				
Réalisation - Gestion des pièces Autre	4	0h20min	Discussion de l'avancement avec la CDP		
Réalisation - Gestion des pièces Autre	4	0h20min	Occusion de l'orancement ovec al cur		

**	6			and the still a seed again	Matin
Séquence	Tranche			vendredi, 3 mai 2024	Matin
Tâche	[5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Réalisation - Creation de l'interface du jeu	12	1h	Création de l'interface du jeu (où vont aller les pièces, le score, les questions, ect)		
Réalisation - Gestion des pièces	38	3h10min	Création des pièces en ascii, apparation des pièces de manière aléatoire, rotation des pièces		
		ļ			
Total tranche	50	4h10min	Max 50		
	5			laurit o mail cond	
Séquence			Date:	jeudi, 2 mai 2024	Aprem
Tâche	Tranche [5min]		Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références,	
Doc - Journal de travail Doc - Rapport	2 4	0h10min 0h20min	MAJ du JRNLTRV MAJ du rapport		
Réalisation - Correction de	20	1h40min	Temps pour correction d'éventuels bugs/problèmes avec le menu ou la DB ou bien pour l'ajout de méthodes utiles au projet		
bugs/Amélioration/Optimisation					
Réalisation - Gestion de la DB	14	1h10min	Création de la DB + ajout de données (questions, difficultées, ect)		
Total tranche	40	3h20min	Max 40		
Séquence	4		Date:	mercredi, 1 mai 2024	Aprem
Tâche	Tranche			Liens, références,	
1	[5min] 2	Ohlowin	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? MAJ du JRNLTRV	tiens, references,	
Doc - Journal de travail Doc - Rapport	4	0h10min 0h20min	MAJ du rapport		
Réalisation - Gestion de la DB	34	2h50min	Gestion de la connexion à la D8 + méthodes pour les éléments extérieur au projet (fichier txt ou autre pour configuration)		
		ł			
Total tranche	40	3h20min	Max 40		
Séquence	3		Date:	mercredi. 1 mgi 2024	Matin
Séquence	3 Tranche			mercredi, 1 mai 2024	Matin
Tâche	Tranche [5min]	2520-1-	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	mercredi, 1 mai 2024 Liens, références,	Matin
		3h20min		,	Matin
Tâche	Tranche [5min]	3h20min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	,	Matin
Tâche	Tranche [5min]	3h20min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	,	Matin
Tâche	Tranche [5min]	3h20min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	,	Matin
Tâche	Tranche [5min]	3h20min	Explications; qu'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du jeu, aptions -> Tauches, difficulté, Tableaux des scores, Exit)	,	Matin
Tâche Réalisation - Création du Menu Total tranche	[5min] 40.		Explications; qu'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du ieu, aptions > Touches, difficulté, Tobleaux des scares, Ext) Mex 40	Liens, références,	
Tâche Réalisation - Création du Menu	Tranche [5min] 40 40 40		Explications; qu'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du ieu, aptions > Touches, difficulté, Tobleaux des scares, Ext) Mex 40	,	Matin
Tâche Réalisation - Création du Menu Total tranche	[5min] 40.		Explications; qu'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du ieu, aptions > Touches, difficulté, Tobleaux des scares, Ext) Mex 40	Liens, références,	
Têche Réalisation - Création du Menu Total tranche Séquence Tâche Das - Jaurial de Kavail	Tranche [5min] 40 40 40 2	3h20min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du ieu, options -> Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Exit) Mox 40 Date: Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Muse à Jour (MAJ) du Journal de Yourd (JRYLTRY)	Llens, références,	
Tâche Réalisation - Création du Menu Total transche Séquence Tâche Des - Journal de torvall - Andre - Création des tests - Andre - Création des tests	Tranche [5min]	3h20min 	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du leu, aptors > Touches, difficulté, Toblecux des socres, Esti) Max 40 Date: Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ?	Llens, références,	
Tâche Réalisation : Créalion du Merou Total tranche Séquence Tâche Doc : Journal de Joycell Doc : Journal de Joycell des sérvois de lest of des servois de servois de lest of des servois de lest of des servois de les de lest of des servois de lest of des sérvois de lest of des servois de les servois de lest of des servois de les servoi	Tranche [5min]	3h20min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu Bancement du ieu, aptions → Touches, difficulté, Toblecux des scores, Eell . Max 40 Date: Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Note à par (MA) du paund de troval (JRNLTRY) Créations des tests et des scéranies	Llens, références,	
Tâche Réalisation - Création du Menu Total tranche Séquence Tâche Disc: Journal de Icrosil. Disc: Rapport. Andres: Création des testes	Tranche [5min]	3h20min Oh5min Oh20min Ih5min	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du jeu, options → Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Esti) Max 40 Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Mise à jour (MAJ) du pournoi de fravail (JRNLTRY) Mate à jour (MAJ) du pournoi de fravail (JRNLTRY)	Llens, références,	
Tâche Réalisation - Gréation du Menu Total tranche Séquence Tâche Dec - Journal de Javail des sérvail de Secuence de Secuence Catalognes de lest au des sécuences de secuences de lest au des sécuences de lest au des sécuences de lest au	Tranche [5min]	3h20min Oh5min Oh20min Ih5min	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu Bancement du ieu, aptions → Touches, difficulté, Toblecux des scores, Eell . Max 40 Date: Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Note à par (MA) du paund de troval (JRNLTRY) Créations des tests et des scéranies	Llens, références,	
Táche Réalisation - Cléation du Menu Total transche Séquence Táche Das - Jaumsi de Lavail. Das - Rapport Andyse - Création de test et des señados de test Andyse - Maquettes Jeu	Tranche [5min] 40 40 40 40 1 4 1 3 12 12 1 1 4 1 1 1 1 1 1 1	3h20min .0h5min .0h20min .1h5min	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu liancement du ieu, aptors ⇒ Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Erill. Mos 40 Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Mos 0 por [MA] du pound de troval (JRNLTRY) And du opport Création des tests et des scénaios Création des maquettes pour les menus et le jeu ovec figma	Llens, références,	
Tâche Réalisation - Gréation du Menu Total tranche Séquence Tâche Dec - Journal de Javail des sérvail de Secuence de Secuence Catalognes de lest au des sécuences de secuences de lest au des sécuences de lest au des sécuences de lest au	Tranche [5min]	3h20min Oh5min Oh20min Ih5min	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du ieu, optors → Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Erit) Mox 40 Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Mose 0 (our [MA.1] du pourroi de Toval (JRNLTRV) Mox 40 du cappart Création des rests et des scénarios Création des rests et des scénarios Création des maguerites pour les menus et le leu ovec, fighto Max 30	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	
Táche Réalisation - Cléation du Menu Total transche Séquence Táche Das - Jaumsi de Lavail. Das - Rapport Andyse - Création de test et des señados de test Andyse - Maquettes Jeu	Tranche [5min] 40 40 40 40 1 4 1 3 12 12 1 1 4 1 1 1 1 1 1 1	3h20min .0h5min .0h20min .1h5min	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du ieu, optors → Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Erit) Mox 40 Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Mose 0 (our [MA.1] du pourroi de Toval (JRNLTRV) Mox 40 du cappart Création des rests et des scénarios Création des rests et des scénarios Création des maguerites pour les menus et le leu ovec, fighto Max 30	Llens, références,	
Táche Réalisatan : Creation du Menu Total transche Séquence Tâche Dos : Journal de Itavail . Dos : Repport Analys : Création de test et des sécuence des sécuence des sécuence . Total transche . Total transche . Total transche	Trunche Smin 40	3h20min .0h5min .0h20min .1h5min	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du ieu, optors → Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Erit) Mox 40 Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Mose 0 (our [MA.1] du pourroi de Toval (JRNLTRV) Mox 40 du cappart Création des rests et des scénarios Création des rests et des scénarios Création des maguerites pour les menus et le leu ovec, fighto Max 30	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem
Tache Réalisation : Création du Meau Total tranche Séquence Tache Doc : Journal de Evrail Doc : Pouprai de Lavail Anches : Création de test et des sénacios de test Anches : Maquettes Jeu Total tranche Séquence	Trunche [5min]	3h20min .0h5min .0h20min .1h5min	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du ieu, optors → Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Erit) Mox 40 Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Mose 0 (or [MA.1] du pound de troval (JRNLTRY) Mal du appart Création des tests et des scénarios Création des rests et des scénarios Création des maqueffes pour les menus et le jeu avec fighto Max 30 Date:	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem
Tache Béalliation : Créallon du Meou Total tranche Séquence Tache Dos : Journal de tyroil Des : Sarroit Analyse : Magueltes Jeu Total tranche Total tranche Total tranche Séquence Total tranche	trunche (Smin) 40 40 2 trunche (Smin) 40 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	3h20min .9h5min .0h20min .1h5min .1h	Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu Bancement du ieu, aptions → Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Eell . Max 40 Date: Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Max 10 anguer (MA) du leurant de troval (JRNLTRV) Création des tests et des scénaries Création des tests et des scénaries Création des maquettes pour les menus et le leu avec, figma Max 30 Date: Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Date: Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ? Date: D	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem
Táche Réalisation - Création du Meru Total transche Séquence Tâche Das - Jasmal de tavail De - Samond de tavail Analyse - Maquelles Jeu Total transche	Tranche (Smin) 40 40 2 Tranche (Smin) 1 1 13 12 30 Tranche (Smin) 6	3h20min 9h5min 0h20min 1h5min 1h 2h30min	Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Créction du menu (Lancement du leu, aptions > Touches, difficulté, Toblecux des socres, Etil) Max 40 Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Max 40 Loronal de travail (RRATRY) MAX du rapport Créctions des tests et des scératios Créction des maquettes pour les menus et le jeu avec, figma Max 30 Date: Explications; qu'est-ce qui se fait et comment ? Date: Explications; qu'est-ce qui se fait et comment ? Date: Explications; qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem
Táche Réalisatan : Créallan du Menu Total tranche Séquence Tâche Dec : Journal de torval . Dec : Rapport Analyse - Créallan de test et des sénatos de test et des sénatos de test et des sénatos de test en des sénatos de la companya del companya de la companya del companya de la companya del companya de la companya del companya de la	Trunche (Smin) 40 2 Trunche (Smin) 40 2 Trunche (Smin) 1 4 13 30 1 Trunche (Smin) 6 6 2 4 4	3h20min 3h20min .0h20min 1h5min 1h 2h30min 1s .2h10min 0h20min	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du jeu, optors → Touches, difficulté, Tobleoux des scores, Esti) Max 40 Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Max 0 jour (MAJ) du pourrat de troval (JRPALTRY) Max 0 jour (MAJ) du pourrat de troval (JRPALTRY) Création des tests et des scénarios Création des tests et des scénarios Création des tests et des scénarios Création des ranquetifes pour les menus et le jeu ones, fighto Max 30 Date: Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Date: Création de local de l'est et des scénarios Création des tests fait et comment ? Date: Explications: qu'est-ce qui se fait et comment ?	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem
Táche Réalisation - Création du Meru Total transche Séquence Tâche Das - Jaumal de travail - Das - Raspaid - des sénarios de tes - Analyse - Das Laure - Laure - Total transche Séquence Tâche Total transche Séquence Tâche Analyse - Das Caste - Card Analyse - Caste Cast test - Caste - C	Trunche Smini	3h20min .9h5min .0h5min .1h5min .1h .2h30min	Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Création du menu (Lancement du leu, options > Touches, difficulté, Totaleoux des scores, Etil) Mex 40 Date: Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Wes 5 par (MAZ) du scornd de travel (RMLIFY) Audion papari Cadonn des test et de scénaria Cédetion des maguelles pour les menus et le jeu avec, figma Mex 30 Date: Explications: qv'est-ce qui se fait et comment ? Date: Date: Cédetion de un apparent de comment de le jeu avec, figma Date: Cedetion de comment de comment de le jeu avec, figma Date: Consideration du projet C	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem
Táche Réalisation - Création du Meru Total tranche Séquence Tâche Dac - Jasmal de tavail Date - Rapport Analyse - Création de sais et Analyse - Création de sais et Analyse - Maqueffes Jeu Total tranche Séquence Tâche Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Magnification inflate Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - MCD (MLD)	Trunche (Smin) 40 40 40 40 40 40 40 4	3h20min Obšmin Oh20min In5min Ih 2h30min Is 2h10min Oh20min Oh20min Oh20min Oh20min	Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Créction du menu (Lancement du leu, options > Touches, difficulté, Toblecux des socres, Etil) Max 40 Date: Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Mise à lour (MAX) du sound de travail (JRMLTRY) Mise à lour (MAX) du sound de travail (JRMLTRY) Créction des tests et des scénarios Créction des maquettes pour les menus et le jeu avec, figma. Max 30 Date: Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Créction des maquettes pour les menus et le jeu avec, figma. Date: Créction de scénarios du projet (Créction des l'est et comment ? Coccurrente du CDC, discussion avec lo CdP Parafication du projet Crock de différentes schonologies utilitées pour les projet (Cré console, Bizarites ?) Max en place du Ciffulo avec le projet (Vaud Studio) Créction du MCD de trantferracion en MLD.	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem
Táche Réalisation - Création du Meru Total tranche Séquence Tâche Dac - Jasmal de tavail Date - Rapport Analyse - Création de sais et Analyse - Création de sais et Analyse - Maqueffes Jeu Total tranche Séquence Tâche Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Magnification inflate Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - MCD (MLD)	Trunche (Smin) 40 40 40 40 40 40 40 4	3h20min Obšmin Oh20min In5min Ih 2h30min Is 2h10min Oh20min Oh20min Oh20min Oh20min	Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Créction du menu (Lancement du leu, options > Touches, difficulté, Toblecux des socres, Etil) Max 40 Date: Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Mise à lour (MAX) du sound de travail (JRMLTRY) Mise à lour (MAX) du sound de travail (JRMLTRY) Créction des tests et des scénarios Créction des maquettes pour les menus et le jeu avec, figma. Max 30 Date: Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Créction des maquettes pour les menus et le jeu avec, figma. Date: Créction de scénarios du projet (Créction des l'est et comment ? Coccurrente du CDC, discussion avec lo CdP Parafication du projet Crock de différentes schonologies utilitées pour les projet (Cré console, Bizarites ?) Max en place du Ciffulo avec le projet (Vaud Studio) Créction du MCD de trantferracion en MLD.	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem
Táche Réalisation - Création du Meru Total tranche Séquence Tâche Dac - Jasmal de tavail Date - Rapport Analyse - Création de sais et Analyse - Création de sais et Analyse - Maqueffes Jeu Total tranche Séquence Tâche Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Discussion avec le CdP Analyse - Magnification inflate Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - Chacke stechnologies Analyse - MCD (MLD)	Trunche (Smin) 40 40 40 40 40 40 40 4	3h20min Obšmin Oh20min In5min Ih 2h30min Is 2h10min Oh20min Oh20min Oh20min Oh20min	Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Créction du menu (Lancement du leu, aptions > Touches, difficulté, Toblecux des socres, Erill Max 40 Date: Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Max 6 jour (PMAI) du journal de travail (JRMLTRY) Max 6 jour (PMAI) du journal de travail (JRMLTRY) Créction des tests et des scénarios Créction des maquettes pour les menus et le jeu ovec, figma Max 30 Date: Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Date: Créction du prode Explications; qv'est-ce qui se fait et comment ? Caccurerte du CDC, discussion avec lo CdP Parafication du prode Créction de mitte des les prodet Visual studio Créction de différentes technonologies utilisées pour les projet (Cré console, libraries ?) Max en place du Ciffub avec le prodet Visual studio Créction du MC de transferration en MLD Créction de MC de transferration en MLD	Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références, Liundi, 29 avril 2024 Liens, références,	Aprem