

LISTE DE LIVRABLES

2019

Personnes	Livrables	Priorité	Difficulté	État	Date de dét.	Échéance	% achevé	Terminée/En ret.	Commentaires
Alan	Code Combat TPS	Élevée	Normale	En cours de réalisation	30/01/2019	11/02/2019	<div><div></div></div> 75%	▶	
Nathanaël	Code Passage FPS/TPS	Élevée	Normale	En cours de réalisation	31/01/2019	05/02/2019	<div><div></div></div> 100%	▶	
Alban	Inventaire	Normale	Basse	En cours de réalisation	29/01/2019	06/02/2019	<div><div></div></div> 75%	▶	Pré-programmé par Alex
Charles	Code récupération objets	Normale	Normale	En cours de réalisation	01/02/2019	08/02/2019	<div><div></div></div> 50%	▶	
	Code de la jauge de Karma	Basse	Élevée	Non commencée	Bonus	Bonus	0%		Bonus
	Système de sauvegarde/checkpoint	Élevée	Élevée	En cours de réalisation	04/02/2019	13/02/2019	<div><div></div></div> 25%	▶	Complicé à cause des différents changements de casque VR
	Level Design Visio	Élevée	Normale	En cours de réalisation	30/01/2019	06/02/2019	<div><div></div></div> 75%	▶	
	Blockin 3D	Élevée	Normale	En cours de réalisation	01/02/2019	08/02/2019	<div><div></div></div> 25%	▶	
	Design des énigmes	Élevée	Élevée	En cours de réalisation	30/01/2019	08/02/2019	<div><div></div></div> 50%	▶	
	Level Design Papier	Normale	Normale	En cours de réalisation	29/01/2019	06/02/2019	<div><div></div></div> 75%	▶	
	Écriture des dialogues	Élevée	Élevée	En cours de réalisation	31/01/2019	08/02/2019	<div><div></div></div> 50%	▶	
	GDD	Normale	Basse	Terminée	29/01/2019	30/01/2019	<div><div></div></div> 100%	✓	
	Écriture du scénario	Normale	Basse	En cours de réalisation	30/01/2019	11/02/2019	<div><div></div></div> 50%	▶	
	Gestion de prod.	Normale	Élevée	En cours de réalisation	29/01/2019	15/02/2019	<div><div></div></div> 100%	▶	
	Code Switch des armes FPS	Élevée	Normale	En cours de réalisation	31/01/2019	06/02/2019	<div><div></div></div> 75%	▶	
	Code de chaque arme FPS	Élevée	Normale	En cours de réalisation	01/02/2019	07/02/2019	<div><div></div></div> 75%	▶	
	Code déplacement FPS	Normale	Élevée	Non commencée	04/02/2019	13/02/2019	0%	▶	
	Code pour discrétion en FPS	Basse	Normale	Non commencée	06/02/2019	13/02/2019	0%	▶	
	Code élimination discrète	Élevée	Normale	Terminée	30/02/2019	30/02/2019	<div><div></div></div> 100%	✓	
	Code système jour/nuit	Basse	Élevée	En cours de réalisation	04/02/2019	13/02/2019	<div><div></div></div> 75%	▶	Complicé car n'a jamais prog de menu en VR + problème de version VRTK
	Code des dialogues	Basse	Normale	En cours de réalisation	01/02/2019	13/02/2019	<div><div></div></div> 50%		
	Code Journal des Quêtes	Normale	Normale	En cours de réalisation	30/01/2019	08/02/2019	<div><div></div></div> 50%	▶	
	Code pour la mini-map	Normale	Normale	En cours de réalisation	01/02/2019	13/02/2019	<div><div></div></div> 25%	▶	
	Code pour la map	Basse	Normale	Non commencée	06/02/2019	13/02/2019	0%	▶	
	Code HUD	Normale	Normale	En cours de réalisation	01/02/2019	13/02/2019	<div><div></div></div> 50%	▶	
	Code objets interactable/destructible								
	Code Comportements PNJ								
	Code PNJ Voiture								
	Code I.A Lycan déplacement								
	Code I.A Lycan attaques								
	Code Leveling								
	Code Augmentation Capa par Level								
	Code Transformation I.A Lycan								
	Economic Design Interne								
	Code des marchands								
	Code Icône de détection								
	Code Déplacements I.A Humain								

Code Gestion des Covers I.A								
Code Gestion des Armes I.A								
Code du Recul des armes								
Code Cone de détection des I.A								
Code des Menus								
Code des Spawner Enemy								