

Wykres oczekiwany

I.p	Nazwa	Czas trwania [h]	Start	Koniec
1	Wybór i przetestowanie technologii	2	0	2
2	Implementacja modelu kości i algorytmów z nim związanych	2	2	4
3	Utworzenie klasy szkieletu, dziedziczenie rotacji i przesunięć	4	4	8
4	Stworzenie silnika animacji	3	8	11
5	Implementacja zapisu i odczytu animacji do plików	2	11	13
6	Implementacja algorytmu smooth skinning	5	13	18
7	Stworzenie interfejsu użytkownika	3	18	21
8	Refaktoryzacja kodu	2	21	23
9	Tworzenie dokumentacji	3	23	26

Wykres finalny

I.p	Nazwa	Czas trwania [h]	Start	Koniec
1	Wybór i przetestowanie technologii	4	0	4
2	Implementacja modelu kości i algorytmów z nim związanych	3	4	7
3	Utworzenie klasy szkieletu, dziedziczenie rotacji i przesunięć	4	7	11
4	Stworzenie silnika animacji	4	11	15
5	Implementacja zapisu i odczytu animacji do plików	3	15	18
6	Implementacja algorytmu smooth skinning – nieudana	5	18	23
7	Refaktoryzacja kodu	1	23	24
8	Tworzenie dokumentacji	4	24	28