# PolyBigBalance

Jun 4, 2016

https://gitlab.univ-nantes.fr/E133567G/poly-big-balance

Project manager Ronan Jamet

**Project dates** May 13, 2016 - Jun 2, 2016

Completion100%Tasks23Resources4

PolyBigBalance Tasks

Name	Begin date	End date	
Développement du moteur	5/13/16	5/31/16	
Création des classes de base	5/28/16	5/29/16	
Gestion des interfaces	5/30/16	6/1/16	
Création du menu	5/30/16	5/31/16	
Transitions menus	5/30/16	5/31/16	
Création du menu selection de niveaux	5/30/16	6/1/16	
Affichage des niveaux en mignature	5/30/16	6/1/16	
Affichage de plusieurs pages	5/30/16	6/1/16	
Selection des paramètres	5/30/16	6/1/16	
Gestion des menus en cours de partie	5/31/16	6/1/16	
Gestion des scores	5/30/16	6/1/16	
Caclul des scores	5/30/16	5/30/16	
Affichage des scores	5/31/16	6/1/16	
Sauvegarde des scores	5/31/16	5/31/16	
Chargement des scores	5/31/16	6/1/16	
Entrée des noms	5/31/16	6/1/16	
Gestion des paramètres de jeu	5/28/16	5/28/16	
Création des niveaux	5/29/16	5/31/16	
Gestion du moteur physique	5/29/16	5/31/16	
Ajout conditions de succès	5/30/16	5/31/16	
Création d'objets en cours de partie	5/30/16	5/31/16	
Création des niveaux	5/30/16	5/31/16	
Gestion du multijoueur	5/29/16	6/1/16	

PolyBigBalance

# Resources

Name	Default role
Ronan Jamet	project manager
Hugo Pigeon	developer
Tudal LeBot	developer
Pierre Petillon	doc writer

3

Jun 4, 2016

PolyBigBalance Jun 4, 2016

4

# **Gantt Chart**

Name Begin date End date  O Développement du moteur 5/13/16 5/31/16  C Création des classes de base 5/28/16 5/29/16	GANTT			May 2016
• Developpement du moteur         5/13/16         5/31/16           • Création des classes de base         5/28/16         5/29/16           • Cestion des interfaces         5/30/16         6/11/16           • Création du menu         5/30/16         5/31/16           • Transitions menus         5/30/16         5/31/16           • Transitions menus selection de niveaux         5/30/16         6/11/16           • Affichage des niveaux en mignature         5/30/16         6/11/16           • Affichage des pramètres         5/30/16         6/11/16           • Selection des menus en cours de partie         5/31/16         6/11/16           • Gestion des menus en cours de partie         5/31/16         6/11/16           • Gestion des scores         5/30/16         6/11/16           • Caclud des scores         5/30/16         6/11/16           • Caclud des scores         5/30/16         6/11/16           • Affichage des scores         5/31/16         6/11/16           • Affichage des scores         5/31/16         6/11/16           • Affichage des scores         5/31/16         6/11/16           • Caclud des scores         5/31/16         6/11/16           • Caclud des scores         5/31/16         6/11/16 <td< th=""><th>project</th><th></th><th></th><th>6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1</th></td<>	project			6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 1
● Création des classes de base         5/29/16         5/29/16           □ Création des interfaces         5/30/16         6/11/16           □ Création du menu         5/30/16         5/31/16           □ Création du menu selection de niveaux         5/30/16         5/31/16           □ Création du menu selection de niveaux         5/30/16         6/11/16           □ Création du menu selection de niveaux         5/30/16         6/11/16           □ Affichage de plusieurs pages         5/30/16         6/11/16           □ Selection des paramètres         5/30/16         6/11/16           □ Selection des menus en cours de partie         5/31/16         6/11/16           □ Gestion des scores         5/30/16         6/11/16           □ Création des scores         5/30/16         6/11/16           □ Affichage des scores         5/31/16         6/11/16           □ Affichage des scores         5/31/16         6/11/16           □ Affichage des scores         5/31/16         6/11/16           □ Création des paramètres de jeu         5/31/16         6/11/16           □ Création des paramètres de jeu         5/29/16         5/31/16           □ Création des niveaux         5/29/16         5/31/16           □ Création des niveaux         5/30/16 <td< th=""><th></th><th></th><th></th><th></th></td<>				
Gestion des interfaces 5/30/16 6/1/16 5/31/16				
□ Création du menu         5/30/16         5/31/16           □ Transitions menus         5/30/16         5/31/16           □ Création du menu selection de niveaux         5/30/16         6/11/16           □ Affichage des niveaux en mignature         5/30/16         6/11/16           □ Affichage de plusieurs pages         5/30/16         6/11/16           □ Selection des paramètres         5/30/16         6/11/16           □ Gestion des menus en cours de partie         5/31/16         6/11/16           □ Gestion des scores         5/30/16         6/11/16           □ Caclul des scores         5/30/16         6/11/16           □ Caclul des scores         5/30/16         6/11/16           □ Affichage des scores         5/31/16         6/11/16           □ Sauvegarde des scores         5/31/16         6/11/16           □ Chargement des scores         5/31/16         6/11/16           □ Entrée des noms         5/31/16         6/11/16           □ Cestion des paramètres de jeu         5/28/16         5/31/16           □ Création des niveaux         5/29/16         5/31/16           □ Gestion du moteur physique         5/29/16         5/31/16           □ Gestion du moteur physique         5/29/16         5/31/16 <t< td=""><td></td><td></td><td></td><td></td></t<>				
● Transitions menus         5/30/16         5/31/16 <td>Gestion des interfaces</td> <td>5/30/16</td> <td>6/1/16</td> <td></td>	Gestion des interfaces	5/30/16	6/1/16	
Caclul des scores       5/30/16       5/30/16         Affichage des scores       5/31/16       6/1/16         Sauvegarde des scores       5/31/16       6/1/16         Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         C Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         C'réation d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         C'réation des niveaux       5/30/16       5/31/16	□ Oréation du menu		5/31/16	
Caclul des scores       5/30/16       5/30/16         Affichage des scores       5/31/16       6/1/16         Sauvegarde des scores       5/31/16       6/1/16         Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         C Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         C'réation d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         C'réation des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Transitions menus</li> </ul>	5/30/16	5/31/16	
Caclul des scores       5/30/16       5/30/16         Affichage des scores       5/31/16       6/1/16         Sauvegarde des scores       5/31/16       6/1/16         Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         C Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         C'réation d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         C'réation des niveaux       5/30/16       5/31/16	☐ • Création du menu selection de niveaux	5/30/16	6/1/16	
Caclul des scores       5/30/16       5/30/16         Affichage des scores       5/31/16       6/1/16         Sauvegarde des scores       5/31/16       6/1/16         Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         C Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         C'réation d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         C'réation des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Affichage des niveaux en mignature</li> </ul>	5/30/16	6/1/16	
Caclul des scores       5/30/16       5/30/16         Affichage des scores       5/31/16       6/1/16         Sauvegarde des scores       5/31/16       6/1/16         Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         C'réation d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         C'réation des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Affichage de plusieurs pages</li> </ul>	5/30/16	6/1/16	
Caclul des scores       5/30/16       5/30/16         Affichage des scores       5/31/16       6/1/16         Sauvegarde des scores       5/31/16       6/1/16         Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         C'réation d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         C'réation des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Selection des paramètres</li> </ul>	5/30/16	6/1/16	
Caclul des scores       5/30/16       5/30/16         Affichage des scores       5/31/16       6/1/16         Sauvegarde des scores       5/31/16       6/1/16         Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         Création des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Gestion des menus en cours de partie</li> </ul>	5/31/16	6/1/16	
Caclul des scores       5/30/16       5/30/16         Affichage des scores       5/31/16       6/1/16         Sauvegarde des scores       5/31/16       6/1/16         Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         C'réation d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         C'réation des niveaux       5/30/16       5/31/16	Gestion des scores	5/30/16	6/1/16	,
● Sauvegarde des scores       5/31/16       5/31/16       6/1/16         ● Chargement des scores       5/31/16       6/1/16       ■         ● Entrée des noms       5/31/16       6/1/16       ■         ● Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16       ■         ● Création des niveaux       5/29/16       5/31/16       ■         ● Gestion du motur physique       5/29/16       5/31/16       ■         ● Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16       ■         ● Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16       ■         ● Création des niveaux       5/30/16       5/31/16       ■	<ul> <li>Caclul des scores</li> </ul>	5/30/16	5/30/16	
• Chargement des scores       5/31/16       6/1/16         • Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         • Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         • Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         • Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         • Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         • Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         • Création des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Affichage des scores</li> </ul>	5/31/16	6/1/16	
● Entrée des noms       5/31/16       6/1/16         ● Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         ● Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         ● Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         ● Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         ● Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         ● Création des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Sauvegarde des scores</li> </ul>	5/31/16	5/31/16	
● Gestion des paramètres de jeu       5/28/16       5/28/16         ● Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         ● Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         ● Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         ● Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         ● Création des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Chargement des scores</li> </ul>	5/31/16	6/1/16	
C Création des niveaux       5/29/16       5/31/16         • Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         • Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         • Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         • Création des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Entrée des noms</li> </ul>	5/31/16	6/1/16	
• Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         • Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         • Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         • Création des niveaux       5/30/16       5/31/16	<ul> <li>Gestion des paramètres de jeu</li> </ul>	5/28/16	5/28/16	
• Gestion du moteur physique       5/29/16       5/31/16         • Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         • Création des niveaux       5/30/16       5/31/16         • Création des niveaux       5/30/16       5/31/16         • Gestion du multijoueur       5/29/16       6/1/16	Création des niveaux	5/29/16	5/31/16	
• Ajout conditions de succès       5/30/16       5/31/16         • Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         • Création des niveaux       5/30/16       5/31/16         • Gestion du multijoueur       5/29/16       6/1/16	<ul> <li>Gestion du moteur physique</li> </ul>	5/29/16	5/31/16	
• Création d'objets en cours de partie       5/30/16       5/31/16         • Création des niveaux       5/30/16       5/31/16         • Gestion du multijoueur       5/29/16       6/1/16	<ul> <li>Ajout conditions de succès</li> </ul>	5/30/16	5/31/16	
° Création des niveaux     5/30/16     5/31/16       ° Gestion du multijoueur     5/29/16     6/1/16	<ul> <li>Création d'objets en cours de partie</li> </ul>	5/30/16	5/31/16	
• Gestion du multijoueur 5/29/16 6/1/16	Création des niveaux	5/30/16	5/31/16	
	Gestion du multijoueur	5/29/16	6/1/16	

5

### **Resources Chart**

Pierre Petillon

doc writer

May 2016 June 201 Name Default role □ • Ronan Jamet project manager Affichage des scores Gestion du moteur physique Développement du moteur Création des classes de base Affichage des niveaux en mignature Entrée des noms ■ Hugo Pigeon developer Gestion des interfaces Caclul des scores Gestion du moteur physique Ajout conditions de succès Création des niveaux Gestion du multijoueur Gestion des paramètres de jeu Création des classes de base Création d'objets en cours de partie Gestion des menus en cours de partie □ ■ Tudal LeBot developer Gestion des paramètres de jeu Affichage des scores Sauvegarde des scores Gestion des interfaces Affichage des niveaux en mignature Affichage de plusieurs pages Chargement des scores Entrée des noms Gestion des menus en cours de partie Selection des paramètres