5

Diagramme de Gantt

GANTT			2017	
Nom	Date de début	Date de fin	Semaine 7 Semaine 8 Semaine 9 Semaine 10 Semaine 11 Semaine 12 Semaine 13 Semaine 14 Semaine 15 Semaine 16 Semaine 17 Semaine 18 Semaine 19 13/02/17 20/02/17 27/02/17 06/03/17 13/03/17 20/03/17 27/03/17 03/04/17 10/04/17 17/04/17 24/04/17 01/05/17 08/05/17	
■ Version 1	16/02/17	16/03/17		13,03,11
☐ ● Première version du jeu en mode "simplifié"	16/02/17	16/03/17		
Apprentissage SDL	16/02/17	28/02/17		
Définition des structures	01/03/17	03/03/17		
Gestion du défilement des tuyaux	03/03/17	06/03/17		
Génération des tuyaux selon un fichier	07/03/17	13/03/17		
Gestion des déplacements de l'oiseau	13/03/17	16/03/17		
Tests fonctionnels	10/03/17	16/03/17		
Robot fabriqué et prêt à être programmé	16/02/17	10/03/17		
Conception mécanique	16/02/17	24/02/17		
Assemblage du robot	24/02/17	28/02/17		
Préparation à la programmation	28/02/17	10/03/17		
□ Version 2	13/03/17	31/03/17		
 Version 2 Contenu supplémentaire pour le jeu en mode simplifié 		31/03/17		
Génération aléatoire des niveaux	17/03/17	20/03/17		
Son	21/03/17	27/03/17		
Intégration d'un score : affichage, sauvegarde	28/03/17 30/03/17	29/03/17		
Possibilité de la pause		31/03/17		
Reconnaissance des formes pour le traitement d'image		31/03/17		
Prise en main d'open cv	13/03/17	24/03/17		
Tests de reconnaissance de forme/couleur fixes	22/03/17	31/03/17		
□ Version 3	03/03/17	21/04/17		
□ • Version du jeu en mode "normal"	03/04/17	21/04/17		
 Intégration des sprites 	03/04/17	10/04/17		
Augmentation de la vitesse de défilement	11/04/17	13/04/17		
 Création d'un menu 	14/04/17	21/04/17		
■ ■ IA1 implantée dans le jeu en mode "simplifié"	03/03/17	04/04/17		
 Réflexion autour d'une stratégie 	03/03/17	10/03/17		
 Définition des structures 	10/03/17	17/03/17		
 Écriture des fonctions de calcul de trajectoires 	20/03/17	04/04/17		
Tests fonctionnels	14/03/17	04/04/17		
Reconnaissance des formes pour le traitement d'image		21/04/17		
 Tests de reconnaissance de forme/couleur dynami. 		12/04/17		
 Récupération des coordonnées des objets du jeu e. 		21/04/17		
Version 4	16/02/17	11/05/17		
■ IA1 implantée dans le robot	21/04/17	11/05/17		
 Intégration de l'IA au robot 	21/04/17	05/05/17		
Tests fonctionnels	03/05/17	11/05/17		
IA2 implantée dans le jeu en mode "normal"	16/02/17	05/05/17		
 Apprentissage du fonctionnement d'un réseau NEA 	T 16/02/17	02/03/17		
 Définition des structures 	03/03/17	24/03/17		
 Écriture des fonctions de crossover, mutations, de 	27/03/17	21/04/17		
 Intégration dans le jeu 	24/04/17	05/05/17		
Tests fonctionnels	13/03/17	05/05/17		
Version 5	01/05/17	26/05/17		
■ IA2 implantée dans le robot	01/05/17	26/05/17		
 Intégration de l'IA au robot 	01/05/17	19/05/17		
Tests fonctionnels	19/05/17	26/05/17		