

Arkanoid_Gantt1

22 avr. 2015

Pynuts

<http://>

Chef de projet

Dates de début/fin du projet

6 févr. 2015 - 11 mai 2015

Avancée

0%

Tâches

36

Ressources

4

Organisation des tâches pour la réalisation du projet d'Arkanoid

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Basics with python	06/02/15	09/02/15
Reflexion, viabilité	09/02/15	01/03/15
brainstorming fonctionnalités	09/02/15	15/02/15
<i>En réunion, on note toutes nos idées et nos envies sur le framapad.</i>		
ébauche fonctionnalités	21/02/15	24/02/15
<i>On se met d'accord sur un ensemble de fonctionnalités.</i>		
Prototypes	09/02/15	23/02/15
<i>Chacun réalise un prototype de jeu arkanoid afin d'apprendre à utiliser tkinter.</i>		
Ébauche pb et cdg	25/02/15	25/02/15
<i>On rédige ensemble une ébauche de la problématique et une ébauche du cahier des charges.</i>		
Gestion sprite	23/02/15	01/03/15
<i>On réalise des animations avec l'utilisation de sprites.</i>		
Étude pygame	28/02/15	28/02/15
<i>Prise en main plus difficile que tkinter.</i>		
Étude pymunk	01/03/15	01/03/15
<i>Prise en main plus difficile que tkinter.</i>		
Étude pillow	28/02/15	01/03/15
<i>Difficultés d'installation, le module pillow est une fork en cours de développement.</i>		
Ébauche gantt	01/03/15	01/03/15
<i>On détermine ensemble la liste des workpackages et on construit le diagramme.</i>		
Algorithme	02/03/15	22/03/15
Diagrammes d'utilisation	02/03/15	03/03/15
<i>Débat puis élaboration du diagramme.</i>		
Diagramme de classes (autres).	04/03/15	04/03/15
<i>Diagramme représentant les éléments globaux du jeu : Le menu, le jeu, les scores.</i>		
Diagramme de classes (elements jeu)	04/03/15	08/03/15
<i>Diagramme représentant les éléments basiques du jeu : Classes rectangle, barre, balle, brique, mur, animation</i>		
Génération procédurale	09/03/15	15/03/15
<i>Fonctionnalité prenant une seed en entrée et renvoyant une liste de briques.</i>		

Tâches

3

Nom	Date de début	Date de fin
Animation d'explosion de briques <i>Affichage des animations.</i>	09/03/15	15/03/15
Collisions <i>Algorithme traitant l'ensemble des collisions entre les éléments du jeu.</i>	09/03/15	15/03/15
Elaboration prototype menu <i>Nous avons sauté l'étape de l'élaboration de l'algorithme du menu pour passer directement à la réalisation d'un prototype. L'arrière plan du menu est un Canvas dans lequel on voit la barre se déplacer automatiquement et la balle rebondir sur la raquette et détruire les briques.</i>	16/03/15	22/03/15
Code	21/03/15	17/04/15
OBJ : menu <i>Elaboration du menu. Il permet au joueur de démarrer une partie parmi plusieurs mode de jeu, de rentrer son pseudo et une seed., Dans l'arrière plan du menu on voit une partie se jouer de façon automatique.</i>	21/03/15	22/03/15
OBJ : Mode arcade <i>Implémentation du mode arcade en version objet.</i>	22/03/15	22/03/15
OBJ : fenêtre saisie pseudo/seed <i>Permet de récupérer le pseudo et la seed entrée par le joueur dans une fenêtre prévue à cet effet.</i>	24/03/15	24/03/15
OBJ : gestion des bonus <i>Gestion des bonus.</i>	28/03/15	28/03/15
OBJ : mode coop <i>Implémentation du mode coopératif. Deux raquettes bougent en parallèle l'une en dessous de l'autre. Chaque raquette possède ses propres touches de contrôle.</i>	04/04/15	04/04/15
OBJ : animations <i>Implémentations des animations de type feu d'artifice et explosion.</i>	07/04/15	09/04/15
OBJ : mode campagne <i>Implémentation du mode campagne permettant d'utiliser une suite de niveaux écrits dans des fichiers.</i>	08/04/15	17/04/15
OBJ : gestion des scores <i>Implémentation de la gestion des scores.</i>	14/04/15	14/04/15
OBJ : editeur de niveaux <i>Implémentation de la classe editeurlvl permettant de créer et de visualiser un niveau dynamiquement.</i>	15/04/15	17/04/15

Tâches

4

Nom	Date de début	Date de fin
IMP : code fonctionnalités de base <i>Elaboration du code correspondant aux différents éléments du jeu : balle, barre, brique, bonus, animationsArtifice, animationsExplosion. Création d'une version basique du jeu.</i>	02/04/15	07/04/15
IMP : corrections animations et bonus <i>Les bonus et les animations fonctionnent. Cependant un problème de vitesse apparait au niveau de l'affichage des animations de type feu d'artifice et explosion.</i>	08/04/15	11/04/15
IMP, OBJ : optimisation vitesse animations <i>Recherche d'optimisation des algorithmes de gestion des animations.</i>	12/04/15	17/04/15
Rendu	12/04/15	10/05/15
Bug report	12/04/15	25/04/15
Rapport	18/04/15	25/04/15
Slides	27/04/15	10/05/15

Ressources

Nom	Rôle par défaut
Mathieu MASSAVIOL	Non défini
Jérémy BRESSAND	Non défini
Barry Amadou BAILO	Non défini
Marin JULIEN	Non défini

Diagramme de Gantt

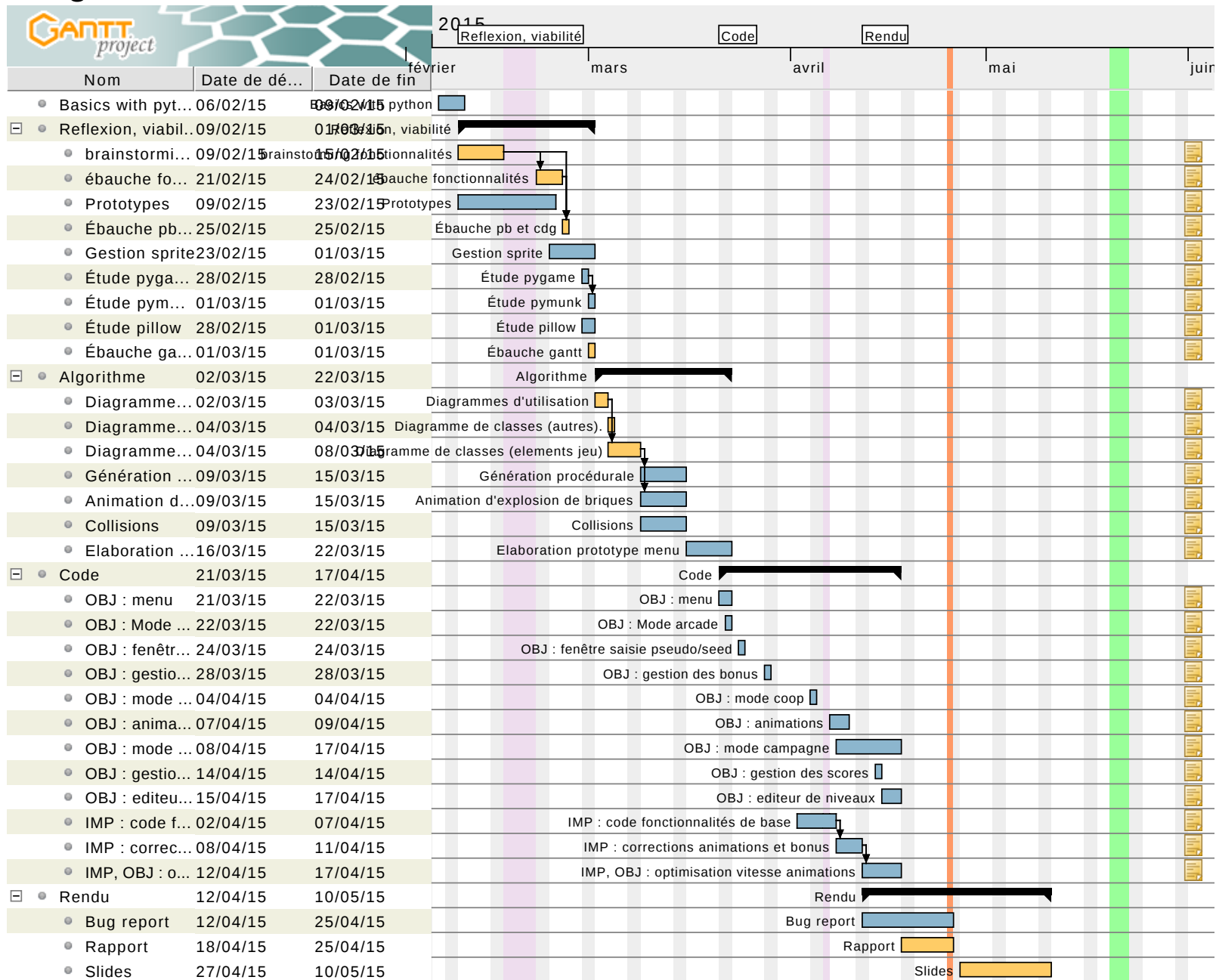


Diagramme des Ressources

