

Rapport GanttProject

Projet : M3D

Début : 12/01/11

Fin : 29/04/11

Organisation :

Lien internet : <http://sandbox.cheghamwassim.com/m3d/>

Description :

Date : 3 mai 2011 11:52:02

Liste des tâches

Nom	Date de début		Ressources
	Date de fin		
UI	12/01/11	29/04/11	Antoine Berlon Thomas Clergeau Chegham wassim David Marginier
UI design	12/01/11	25/02/11	Chegham wassim
Mettre en place la nouvelle IHM			
v1	12/01/11	11/02/11	
v2	14/02/11	25/02/11	
Ground	28/02/11	04/03/11	
Ajout d'un sol dans le canvas			
Code Editor Module	07/03/11	18/03/11	
design	07/03/11	10/03/11	
Sync	10/03/11	18/03/11	
DB Module	03/02/11	09/04/11	
Local Storage	17/02/11	09/04/11	Afshin Faghihi
Mettre à jour de la position/rotation/scale des objets en			Antoine Berlon
Local Storage			Chegham wassim
IndexedDB	03/02/11	09/04/11	David Marginier
Mettre à jour de la position/rotation/scale des objets en			
IndexedDB			
Camera Module	07/03/11	05/04/11	
Camera FPS	07/03/11	26/03/11	Thomas Clergeau
Gestion de la caméra (à la FPS)			Chegham wassim
Camera Sketchup	28/03/11	05/04/11	Thomas Clergeau
Gestion de la caméra (à la Sketchup)			Chegham wassim
XML Parser Module	11/04/11	15/04/11	Chegham wassim
Gestion du parseur			
Upload Module	15/04/11	29/04/11	
Ajax Upload	15/04/11	21/04/11	
HTML5 Upload	21/04/11	29/04/11	
Documentation	17/01/11	09/04/11	
Test	24/01/11	09/04/11	
Compiler	12/01/11	17/03/11	Benjamin Le Galludec Mathieu Guichaoua Tolba Mohamed Amine Quentin Israel
Entities	04/02/11	10/02/11	
Definitions	04/02/11	17/02/11	
Commands	10/02/11	17/02/11	
Rules	10/02/11	24/02/11	
IA	09/03/11	17/03/11	
Media	09/03/11	17/03/11	
Tests	12/01/11	16/03/11	
Type	04/02/11	05/02/11	

3D Content	12/01/11	10/03/11	
Contenu pur	12/01/11	10/03/11	Aurélien Lubecki Erik Le Normand
jeu du lapin	12/01/11	10/02/11	
watch'n droid	12/01/11	10/02/11	
mario (plateforme générées aléatoirement)	12/01/11	10/02/11	
mario (niveau prédéfini)	12/01/11	10/02/11	
pacman	10/02/11	17/02/11	
billard	10/02/11	17/02/11	
1942	10/02/11	17/02/11	
fps deathmatch sans équipes	10/02/11	15/02/11	
fps deathmatch avec équipe (jusqu'à 3)	15/02/11	17/02/11	
fps capture du drapeau	17/02/11	19/02/11	
volley	17/02/11	24/02/11	
jeu de course	17/02/11	24/02/11	
mini rpg avec phases de jeu	24/02/11	10/03/11	
création modèles 3D	24/02/11	10/03/11	
création de tous les modèles de base pour l'utilisateur			
musiques ?	24/02/11	10/03/11	
(pas indispensable)			
Contenu autre	03/02/11	03/03/11	Aurélien Lubecki
concepts jeux	03/02/11	10/02/11	
généraliser les jeux pour créer des bases spécifiques lors de la création de jeux pour l'utilisateur			
formaliser ces jeux et voir avec le groupe compilation pour les ajouts à la grammaire (classe Game, nouveaux attributs 'world' et 'type')			
réflexion IA	03/02/11	10/02/11	
chercher des idées pour l'IA (regrouper les idées générales entre les types d'entités, les types de jeux)			
code IA	10/02/11	03/03/11	
coder des IA toutes faites en haut niveau ou javascript (voir avec Wassim), rajouter les mots-clés manquants dans la grammaire au besoin			
prévoir la possibilité de paramétrer les IA et d'en créer de nouvelles simplement pour l'utilisateur			
3D Engine	12/01/11	16/04/11	
Ajout des objets	12/01/11	26/01/11	Le Corronc Thibault Ludovic Zadith
Collision v1	12/01/11	26/01/11	Jérôme Bouzillard
Gestion clavier	12/01/11	26/01/11	Ludovic Zadith
Suppression d'objet	26/01/11	09/02/11	Le Corronc Thibault Ludovic Zadith
Déplacement	12/01/11	09/02/11	Philippe Weinzaepfel
Gestion des forces	23/02/11	09/03/11	Philippe Weinzaepfel
Collision v2	09/02/11	12/03/11	Le Corronc Thibault Ludovic Zadith Jérôme Bouzillard
Gestion caméras	24/01/11	24/02/11	Emeric Kien
Test et documentations code	21/03/11	16/04/11	Le Corronc Thibault Emeric Kien

				M3D
				12/01/11–29/04/11
				Ludovic Zadith
				Philippe Weinzaepfel
				Jérôme Bouzillard
Documentations	02/03/11	23/04/11		Afshin Faghihi
Intégration	14/03/11	16/04/11		Aurélien Sanvoisin

Liste des Ressources

Nom	Rôle par défaut
Afshin Faghihi	Editeur de doc
Tolba Mohamed Amine	Développeur
Antoine Berlon	Développeur
Aurélien Lubecki	Graphiste
Aurélien Sanvoisin	Chef de projet
Benjamin Le Galludec	Développeur
David Marginier	Développeur
Emeric Kien	Développeur
Erik Le Normand	Graphiste
Jérôme Bouzillard	Développeur
Ludovic Zadith	Développeur
Chegham wassim	Développeur
Mathieu Guichaoua	Testeur
Philippe Weinzaepfel	Développeur
Thomas Clergeau	Développeur
Le Corronc Thibault	Développeur
Quentin Israel	Développeur

Diagramme de Gantt

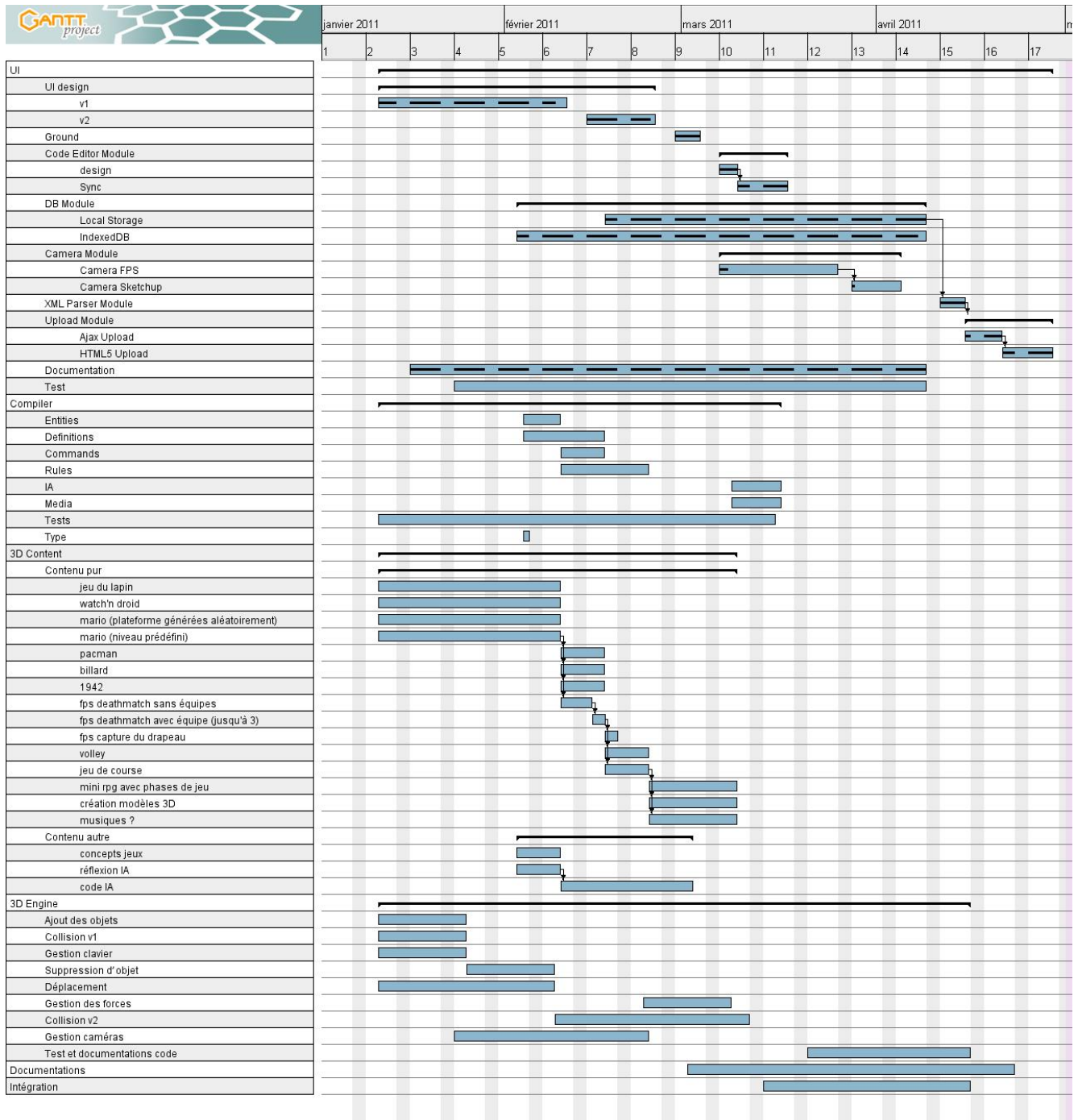


Diagramme des Ressources

