

Question suivante

Chef de projet

Dates de début/fin du projet

29 sept. 2014 - 11 avr. 2015

Avancée

1%

Tâches

78

Ressources

0

Diagramme de Gantt du PAi

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Modélisation du campus 3D	30/09/14	20/02/15
Créer le terrain	30/09/14	24/10/14
Créer les terrains de sport	06/10/14	17/10/14
Ajouter les projecteurs (lumières)	20/10/14	24/10/14
Ajouter les arbres	30/09/14	24/10/14
Ajouter les textures des différents sols	06/10/14	24/10/14
Créer le dénivelé sur le terrain	30/09/14	03/10/14
Créer les bâtiments	30/09/14	19/12/14
Ajouter des portes pour les transitions	15/12/14	19/12/14
Ajouter les textures / material manquants	03/11/14	19/12/14
Drag & Drop les bâtiments sur le terrain	08/12/14	19/12/14
Modéliser les bâtiments sous Blender	30/09/14	19/12/14
Mettre les zombies et les PNJ	03/11/14	20/02/15
Ajouter l'IA autonome	05/01/15	20/02/15
IA réactive aux actions du joueur	05/01/15	20/02/15
Pathfinding dans un labyrinthe procédural	05/01/15	16/01/15
Déplacement sans Pathfinding	05/01/15	20/02/15
Contrôler le mouvement	03/11/14	12/12/14
Ajouter des animations	15/12/14	20/02/15
Créer les squelettes des zombies / PNJ sous Mecanim	03/11/14	14/11/14
Modéliser un environnement variable	27/10/14	21/11/14
Changer l'environnement en fonction de l'heure	27/10/14	07/11/14
Placer des ancres qui vont modifier l'environnement accessible	10/11/14	21/11/14
Mettre des "colliders" là où le joueur ne doit pas aller	10/11/14	21/11/14
Mini-jeux	06/10/14	27/03/15
Choisir les récompenses	20/10/14	07/11/14
Implémenter une récompense liée à l'ECS	20/10/14	07/11/14
Implémenter une récompense liée à l'IDM	20/10/14	07/11/14

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Implémenter une récompense liée à la PCM	20/10/14	07/11/14
Implémenter une récompense liée aux maths/info	20/10/14	07/11/14
Implémenter une récompense liée au foyer/assocés	20/10/14	07/11/14
Créer les mini-jeux	20/10/14	27/03/15
Implémenter un mini-jeu lié à l'ECS	20/10/14	26/03/15
Implémenter un mini-jeu lié à l'IDM	20/10/14	26/03/15
Implémenter un mini-jeu lié à la PCM	20/10/14	27/03/15
Implémenter un mini-jeu lié aux maths/info	20/10/14	27/03/15
Implémenter un mini-jeu lié au foyer/assocés	20/10/14	27/03/15
Créer des scénarios de mini-jeu	06/10/14	17/10/14
Scénario pour un mini-jeu lié à l'ECS	13/10/14	17/10/14
Scénario pour un mini-jeu lié à l'IDM	13/10/14	17/10/14
Scénario pour un mini-jeu lié à la PCM	06/10/14	10/10/14
Scénario pour un mini-jeu lié aux maths/info	06/10/14	10/10/14
Scénario pour un mini-jeu lié au foyer/assocés	06/10/14	10/10/14
Implémenter le concept de RPG	29/09/14	20/02/15
Ajouter un menu	09/02/15	20/02/15
Permettre le réglage des options du jeu (volume, etc...)	16/02/15	20/02/15
Incorporer la sauvegarde et le chargement de partie	09/02/15	13/02/15
Incorporer un écran titre avec des informations sur comment fonctionne le jeu	09/02/15	20/02/15
Créer un scénario	03/11/14	30/01/15
Créer un arbre de dialogue	03/11/14	19/12/14
Implémenter plusieurs scénarios sous forme d'arbre par exemple	22/12/14	30/01/15
Permettre au joueur d'interagir et de se déplacer	29/09/14	03/11/14
Créer une state machine pour faire interagir les objets lorsqu'ils sont sélectionnés	06/10/14	03/11/14
Créer un script pour améliorer le déplacement du personnage	29/09/14	03/11/14
Choisir les statistiques des personnages	05/01/15	30/01/15
Choisir comment faire évoluer ces paramètres	19/01/15	30/01/15

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Choisir les statistiques de tous les personnages	05/01/15	16/01/15
Choisir comment modifier les caractéristiques intrinsèques du FPC	05/01/15	30/01/15
Créer l'inventaire	03/11/14	02/01/15
Choisir la taille de l'inventaire	03/11/14	14/11/14
Créer un script pour manipuler les objets de l'inventaire	17/11/14	02/01/15
Lister tous les objets possibles	03/11/14	02/01/15
Créer les livrables attendus	29/09/14	10/04/15
Version finale pour fin avril	30/03/15	10/04/15
Campus et mini-jeux fonctionnels	30/03/15	10/04/15
Rendre le logiciel	09/04/15	10/04/15
Rédaction du rapport	30/03/15	10/04/15
Avoir pour mars une deuxième version du logiciel	23/02/15	27/02/15
Avoir une prise en compte basique des émotions	23/02/15	27/02/15
Avoir des scénarios	23/02/15	27/02/15
Livrer une version fonctionnelle du logiciel	23/02/15	27/02/15
Avoir pour décembre une première version du logiciel	08/12/14	19/12/14
Pouvoir se déplacer dans le campus	08/12/14	19/12/14
Avoir une IA pour le labyrinthe	08/12/14	19/12/14
Avoir une version basique des zombies	08/12/14	19/12/14
Créer un labyrinthe procédural	08/12/14	19/12/14
Préparer l'état de l'art	29/09/14	24/10/14
Rédiger le cahier des charges pour le logiciel	29/09/14	24/10/14

Diagramme de Gantt

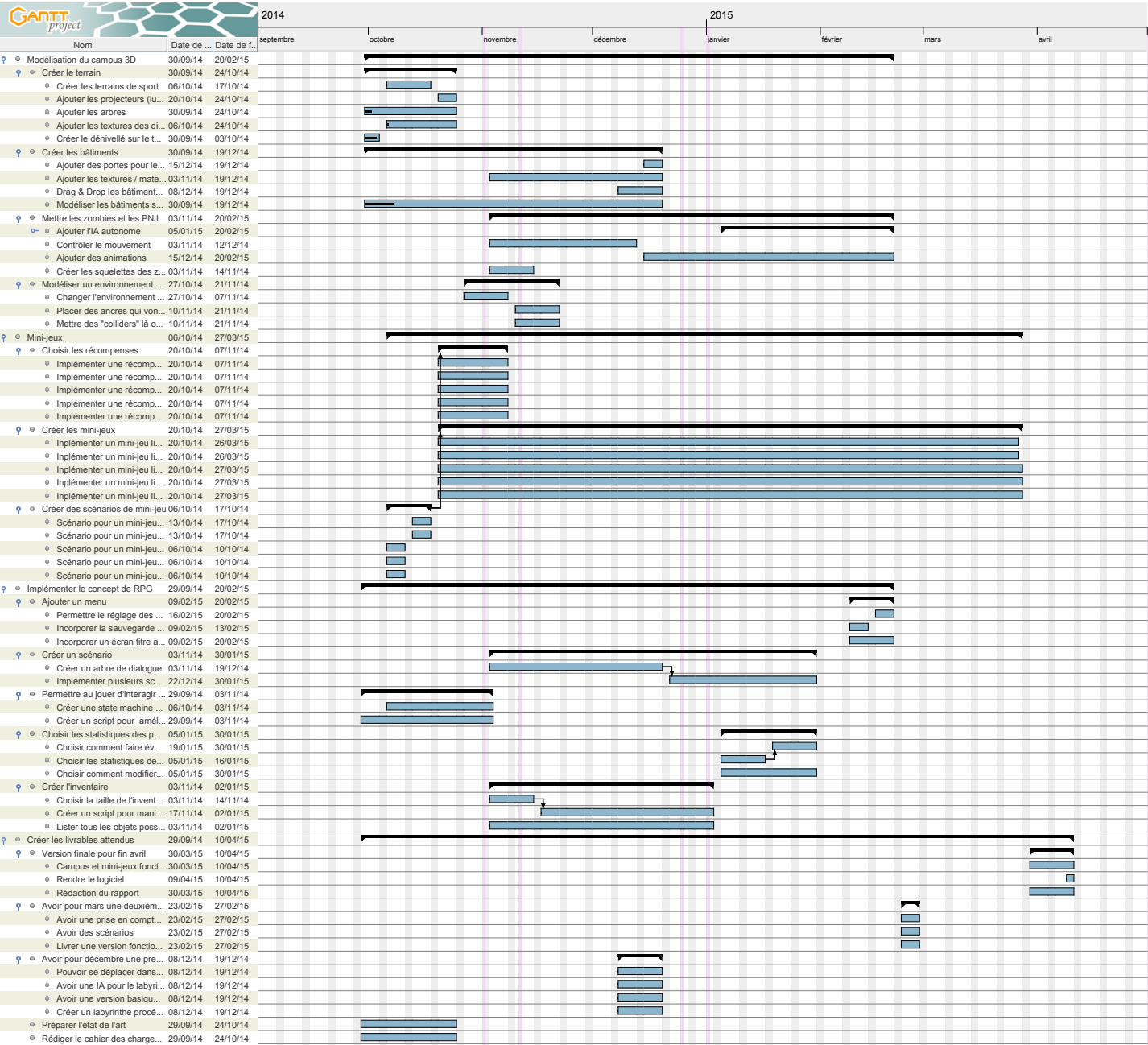


Diagramme des Ressources

		2014								2015			
Nom	Rôle par défaut	septembre	octobre	novembre	décembre	janvier	février	mars	avril				