

The Studisme Theory

5 févr. 2016

Chef de projet

Dates de début/fin du projet

12 févr. 2016 - 8 avr. 2016

Avancée

0%

Tâches

23

Ressources

5

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Mise en place des interfaces de développement	12/02/16	19/02/16
Structuration (diagrammes UML)	12/02/16	18/02/16
Création des interfaces de Java	19/02/16	19/02/16
Conception de la base de données	12/02/16	18/02/16
Structuration (diagrammes UML)	12/02/16	16/02/16
Création de la base de données	17/02/16	18/02/16
Interfaces logicielles	20/02/16	01/04/16
Gestion des données (DAO)	20/02/16	01/04/16
Requêtes de création	20/02/16	26/02/16
Requêtes d'accès et de modification	27/02/16	17/03/16
Règles de contraintes	27/02/16	01/04/16
Mise en place de la logique du jeu	20/02/16	01/04/16
Éléments du gameplay	20/02/16	01/04/16
Gestion du temps (boucle temporelle)	20/02/16	29/02/16
Liaison logique du jeu (contrôleurs vers GUI)	20/02/16	23/02/16
Interfaces graphiques	24/02/16	24/03/16
Interface de la version 1	24/02/16	04/03/16
Interface de la version 2	05/03/16	14/03/16
Interface de la version 3	15/03/16	24/03/16
Conception des éléments graphiques	15/03/16	19/03/16
Implémentation d'une interface avancée (Swing)	15/03/16	24/03/16
Tests unitaires	20/02/16	01/04/16
Soutenance orale	08/04/16	08/04/16

Ressources

Nom	Rôle par défaut
Alexandre	
Benoit	
Maëva	
Nazim	
Vincent	

Diagramme de Gantt

4



