## The Studisme Theory

5 févr. 2016

Chef de projet

Dates de début/fin du projet 12 févr. 2016 - 8 avr. 2016

Avancée0%Tâches23Ressources5

## Tâches

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
Élements 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

3

Diagramme de Gantt

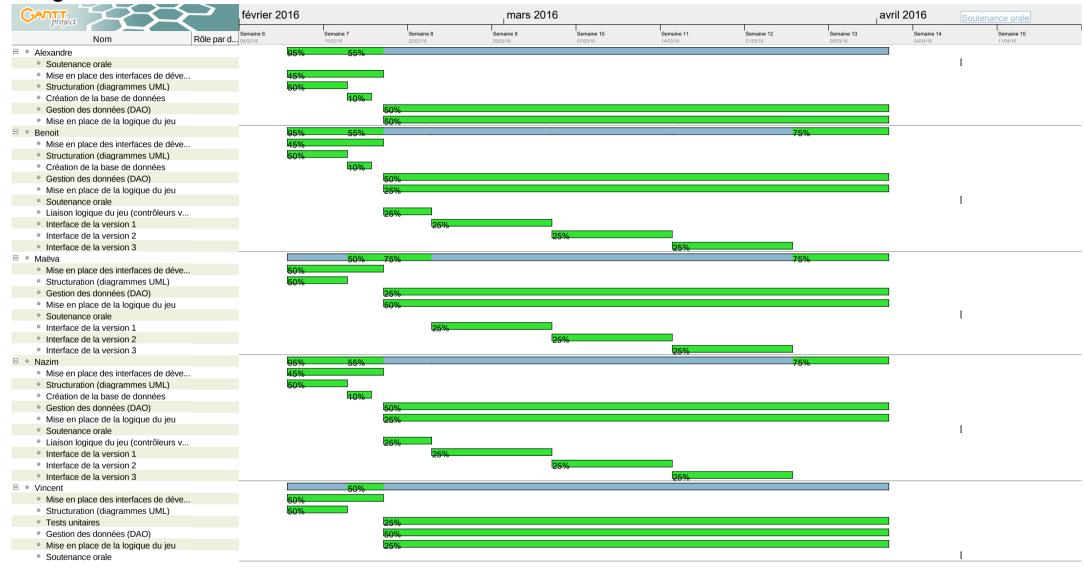
Soutenance orale

08/04/16 08/04/16

GANTT	février 2016				mars 2016					vril 2016	Soutenance orale
Nom	Date de dé Date de f.	Semaine 6 08/02/16	Semaine 7 15/02/16	Semaine 8 22/02/16	Semaine 9 29/02/16	Semaine 10 07/03/16	Semaine 11 14/03/16	Semaine 12 21/03/16	Semaine 13 28/03/16	Semaine 14 04/04/16	Semaine 15 11/04/16
Mise en place des interfaces de développement	12/02/16 19/02/16										
Structuration (diagrammes UML)	12/02/16 18/02/16		l l								
<ul> <li>Création des interfaces de Java</li> </ul>	19/02/16 19/02/16										
Conception de la base de données	12/02/16 18/02/16		_								
<ul> <li>Structuration (diagrammes UML)</li> </ul>	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										
<ul> <li>Requêtes de création</li> </ul>	20/02/16 26/02/16				<u> </u>						
<ul> <li>Requêtes d'accès et de modification</li> </ul>	27/02/16 17/03/16										
<ul> <li>Règles de contraintes</li> </ul>	27/02/16 01/04/16										
□ • Mise en place de la logique du jeu	20/02/16 01/04/16									<u> </u>	
<ul><li>Élements du gameplay</li></ul>	20/02/16 01/04/16										
<ul> <li>Gestion du temps (boucle temporelle)</li> </ul>	20/02/16 29/02/16										
<ul> <li>Liaison logique du jeu (contrôleurs vers GUI)</li> </ul>	20/02/16 23/02/16			The state of the s							
Interfaces graphiques	24/02/16 24/03/16										
<ul> <li>Interface de la version 1</li> </ul>	24/02/16 04/03/16										
<ul> <li>Interface de la version 2</li> </ul>	05/03/16 14/03/16										
□ • Interface de la version 3	15/03/16 24/03/16										
<ul> <li>Conception des éléments graphiques</li> </ul>	15/03/16 19/03/16										
<ul> <li>Implémentation d'une interface avancée (Swing)</li> </ul>	15/03/16 24/03/16										
Tests unitaires	20/02/16 01/04/16		[								

4

## Diagramme des Ressources



5