

Délivrable D1.2

Planning, Suivi des coûts, état d'avancement

Sommaire :

Planning	2
Gestionnaire de planning	2
État d'avancement	2
Suivi des coûts	3
Planification de la phase 2	3

I. Planning

1. Gestionnaire de planning

Pour notre projet, portant sur un jeu vidéo, nous utilisons *GanttProject*, un logiciel de gestion de planning. Sa prise en main est simple et son utilisation aussi, puisque ce logiciel dispose d'un calendrier, et d'un système pour ajouter des tâches sur le calendrier. Nous pouvons aussi ajouter des personnes sur les tâches et moduler les horaires de ces personnes.

2. État d'avancement

Au jour d'aujourd'hui nous avons :

- Le sujet, un jeu de type *Rogue Like*, exploration de donjons ;
- Un comité d'enseignants-chercheurs, présent pour nous guider et nous aider lors de notre projet ;
- Une période de prises en main de certains logiciels que nous allons utiliser ;
- Une approche « théorique » de notre projet, avec la création de diagrammes de classes ;
- L'écriture des rapports pour le jalon 1, du 21/02 ;
- La mise à jour de l'emploi du temps ;
- La mise à jour du suivi des coûts.

II. Suivi des coûts

Au jour d'aujourd'hui, notre coût de revient est moins élevé que ce que nous avons prédit dans le coût initial.

Cette différence s'explique par le fait que tous les membres du groupe n'ont pas effectué le nombre d'heures fixées sur cette période.

Nous pensons néanmoins rattraper ce retard dans les semaines à venir.

Le coût dû aux experts est lui bien à jours par rapport à nos prédictions.

En effet, nous avons demandé de l'aide à M. Occello, qui a vérifié et corrigé notre diagramme des cas.

III. Planification de la phase 2

Pour la deuxième phase du projet à venir, nous allons essayer de suivre au mieux le planning créé au préalable sur *gant*, et allons essayé de nous concentrer sur la conception du jeu. Il faut que nous réfléchissions plus amplement aux détails de celui-ci, afin ensuite de passer à la programmation.