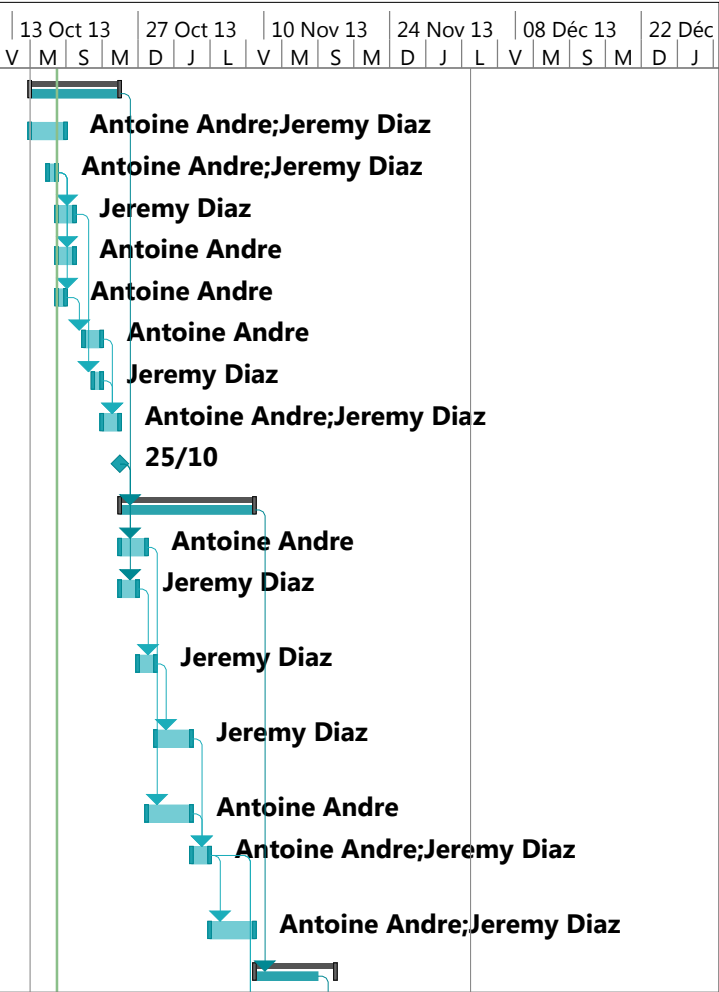


N°	Mode Tâche	Nom de tâche	Durée	Début	Fin	Préde	Noms ressources	13 Oct 13 V M S M	27 Oct 13 D J L V	10 Nov 13 M S M	24 Nov 13 D J L	08 Déc 13 V M S M	22 Déc D J	
1		Version Alpha	10 jours	Mar 15/10/13	Jeu 24/10/13									
2		Formation rapide Unity	4 jours	Mar 15/10/13	Ven 18/10/13		Antoine Andre							
3		Planification	1 jour	Jeu 17/10/13	Jeu 17/10/13		Antoine Andre							
4		Creation de prefabs	2 jours	Ven 18/10/13	Sam 19/10/13	3	Jeremy Diaz							
5		Creation d'une map basique	2 jours	Ven 18/10/13	Sam 19/10/13	3	Antoine Andre							
6		Gestion simple de la camer	1 jour	Ven 18/10/13	Ven 18/10/13	3	Antoine Andre							
7		Ajout du Networking	2 jours	Lun 21/10/13	Mar 22/10/13	6	Antoine Andre							
8		Ajout d'une pseudo IA	1 jour	Mar 22/10/13	Mar 22/10/13	4	Jeremy Diaz							
9		Tests préliminaires	2 jours	Mer 23/10/13	Jeu 24/10/13	7;8	Antoine Andre							
10		Presentation de l'Alpha	0 jour	Ven 25/10/13	Ven 25/10/13		Antoine Andre							
11		Menu et gameplay avancé	15 jours	Ven 25/10/13	Ven 08/11/13	1								
12		Ajout d'un menu	3 jours	Ven 25/10/13	Dim 27/10/13	10	Antoine Andre							
13		Ajout de scripts d'actions joueur	2 jours	Ven 25/10/13	Sam 26/10/13	10	Jeremy Diaz							
14		IA plus performante	2 jours	Dim 27/10/13	Lun 28/10/13	13	Jeremy Diaz							
15		Interface d'edition/sauvegarde de	4 jours	Mar 29/10/13	Ven 01/11/13	14	Jeremy Diaz							
16		Outil de generation de map	5 jours	Lun 28/10/13	Ven 01/11/13	12	Antoine Andre							
17		Remise à niveau du networking	2 jours	Sam 02/11/13	Dim 03/11/13	15;1	Antoine Andre;Jeremy							
18		Test des outils développés	5 jours	Lun 04/11/13	Ven 08/11/13	17	Antoine Andre							
19		Version Beta	9 jours	Sam 09/11/13	Dim 17/11/13	11								



Project: FirstLaunch Date: Ven 18/10/13	Task		Inactive Summary		External Tasks	
	Split		Manual Task		External Milestone	
	Milestone		Duration-only		Deadline	
	Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
	Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
	Inactive Task		Start-only			
	Inactive Milestone		Finish-only			

