

Projet Différencié : Ray Tracer

Livrable 1

1. Remarques

- Rapport :
 - ✗ Dans le rapport, il fallait reprendre les différents graphes issus de MS-Project et les expliquer.
 - ✗ Notamment certaines tâches du Gantt ne sont pas claires => à expliciter.
 - ✗ On attendait également un tableau récapitulatif des affectations tâches/ressources.
- Gantt :
 - ✗ Les durées en minutes ou heures peuvent sembler un peu trop détaillés au vu du temps du projet estimé en mois. Cependant, s'ils sont en accord avec la quantité de travail hebdomadaire, ils sont justifiés.
 - ✗ Ne pas oublier que les créneaux de TP font partie du présentiel mais que l'on attend de vous à priori aussi un travail personnel (à prendre en compte)
 - ✗ Ne pas oublier la macro-tâche représentant le projet dans sa globalité.
 - ✗ Ne pas hésiter à paralléliser pour éviter de trop nombreuses tâches critiques.
- Ressources :
 - ✗ Ne pas oublier cette partie dans MS-Project.
 - ✗ Attention à la surutilisation des membres du groupe (cf Graphe des ressources). Si vous ne pouvez pas faire autrement, justifiez comment vous allez pallier au manque de ressource.
- Conception Projet :
 - ✗ Afin de limiter le nombre de tests à la fin du projet, et s'assurer que celui-ci aura au moins une base fonctionnelle, il est préférable de le décomposer en 2 parties : une partie basique qui sera testée afin de vérifier que la base du projet est fonctionnelle, et une partie plus complexe afin d'ajouter au fur et à mesure toutes les fonctionnalités attendues.
 - ✗ Un projet doit être "jalonné", créez des livrables/jalons intermédiaires pour suivre l'avancé du projet.
 - ✗ Ne pas oublier les parties : *Création d'un jeu de tests* et *Tests du logiciel*
 - ✗ Ne pas oublier la partie : *Création de la documentation technique/utilisateur*.
 - ✗ La deadline de fin de projet est la 2ème semaine de Janvier.

2. Travail à faire

Vous devez prendre en compte ces modifications et nous remettre un rapport contenant uniquement (cf rendu-type joint) :

- Tableau d'affectation tâche/ressources
- Livrables (jalons dans le Gantt) :
 - Livrable 1 : Code C permettant la lecture d'une scène simple (caméra, lumière, objets simples sans transformation) et création des structures correspondantes.
 - Livrable 2 : Projet de base (objets simples, sans transfo, lumière = noir ou blanc)
 - Livrable 3 : Rendu final + docs