

Sprint Backlog N° 2

1. Liste des fonctionnalités (items)

Les fonctionnalités du backlog retenues (avec leur Id) pour cette itération. Elles peuvent être synthétisées pour une lecture facile.

Développement des fonctions de bases du moteur physique et affichage basique

2. Liste des tâches

Les tâches (activités) nécessaires pour réaliser une fonctionnalité. On retiendra le processus développement suivant : décrire, concevoir, coder et tester.

T1 : Détection des collisions :

Vérifier la position du pac-man sur la carte et détection des collisions.

La détection des collisions entre le pac-man et les différents éléments (murs et pac-dot)

Vérifier sur les deux claques de la carte une case donnée

Test des cas particuliers

T2 : Gestion des collisions :

Ce qu'il se passe quand un collision est détectée.

Déplacement du pac-man uniquement sur le sol et la disparition des pac-dots.

Gérer la disparition des pac-dots et l'arrêt du pac-man par les murs.

Test des cas particuliers

T3 : Affichage du pac-man :

Affichage du pac-man dans la fenêtre de jeu

Affichage du pac-man en position fixe

Gérer l'animation du pac-man

Test des cas particuliers

T4 : Affichage de la carte :

Affichage de la carte dans la fenêtre de jeu

Affichage des motifs de la carte

Gérer l'affichage du labyrinthe de la carte

Test des cas particuliers

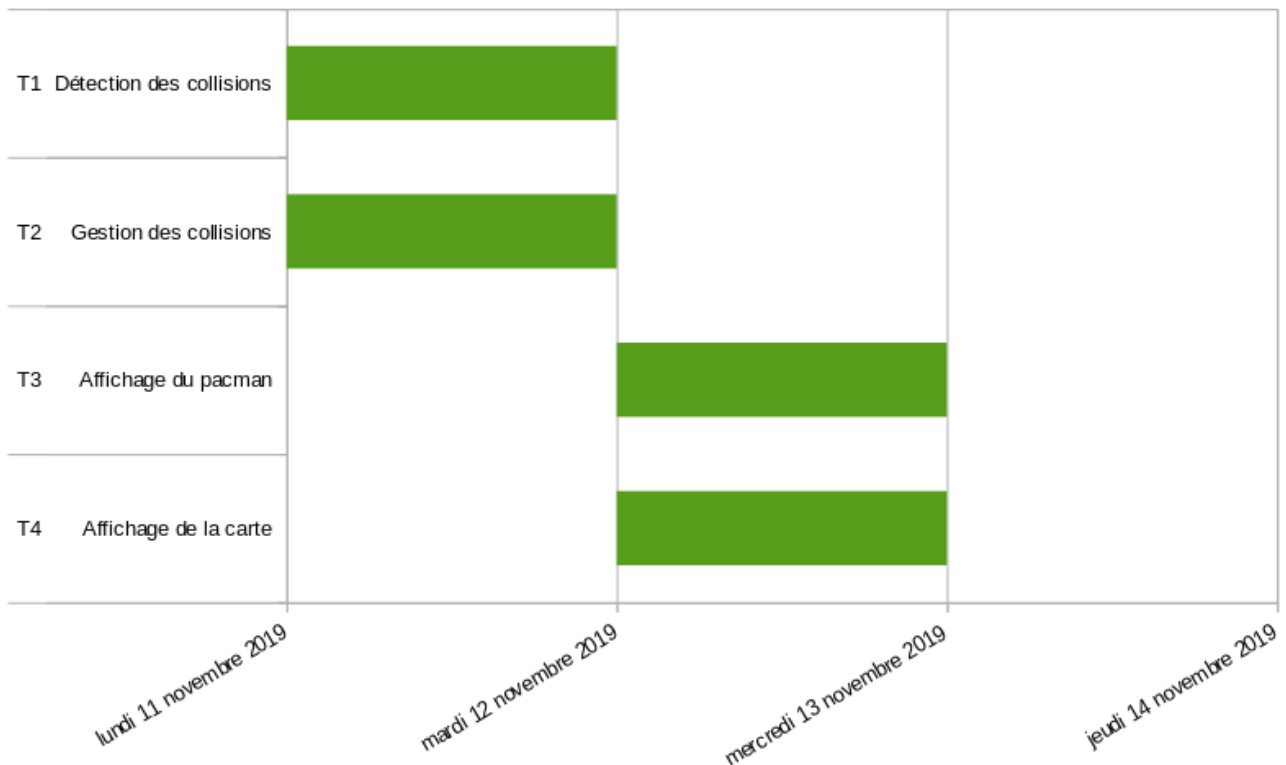
3. Livrables

Les artefacts (documents et différentes versions de l'application) finis à livrer au client. Il peut y avoir des livraisons internes à l'équipe. C'est le cas des incréments (des fonctionnalités opérationnelles).

4. Plannification et affectation des tâches

Id	Nom de tâche	Date de début	Date de fin	Acteur principal	Acteur secondaire	Etat de la tâche
T1	Détection des collisions	11/11/19	12/11/19	Dylan Voisin	Mathieu Pietri	En cours
T2	Gestion des collisions	11/11/19	12/11/19	Dylan Voisin	Mathieu Pietri	En cours
T3	Affichage du pacman	12/11/19	13/11/19	Cyril Colin	Dylan Voisin	En cours
T4	Affichage de la carte	13/11/19	14/11/19	Cyril Colin	Dylan Voisin	En cours

5. Diagramme de Gantt prévisionnel



6. Diagramme de Gantt réel

