

TABLEAU DE BORD

9 septembre 2022

Équipe : B

Projet : Explorus

Membres de l'équipe			
Alex Chorel-Campanozzi (choa3403)	Étienne Desbiens (dese2913)	Emily Nguyen (ngub3302)	Victoria Pitz Clairoux (pitv4001)
			

Objectifs du projet : Réaliser un jeu 2D en C# à l'aide des patrons de conception et des principes SOLID afin de garder une grande qualité logicielle interne et externe

ID	Liste des activités Agiles
A	Réunion Scrums
B	Développement de fonctionnalités
C	Tester l'application
D	Itération du développement (peaufinage)

ID	Liste des fonctionnalités
1	Création de niveaux (labyrinthe)
2	Déplacement de personnage joueur
3	Collecte d'objets
4	Physique 2D (rendu, collision)
5	Ajustement du taux de rafraîchissement (fps)
6	Adaptation de l'interface à plusieurs tailles d'écran

7	Succès du niveau lorsque objectif atteint
8	Structure de tests unitaires
9	Réutilisabilité et extensibilité du logiciel

État de l'avancement du projet – APP 1 – ITÉRATION 1				
ID	Liste des tâches	Planifié	% Complété	% Testé
1	Déplacer Slimus	X	ACC (100%)	100%
2	Gestion des collisions entre Slimus et les murs	X	ACC (100%) EN (100%)	50%
3	Gestion des collisions entre Slimus et les objets trigger (gemmes)	X	50	50%
4	Mettre le jeu sur pause et en « resume » avec les touches r et p	X	ACC (100%)	
5	Lectures des inputs du clavier	X	ACC (100%)	100%
6	Utilisation du modèle MVC	X	EN (100%)	
7	Collecte d'objet avec interaction	X	ACC (100%) EN (100%)	
8	Création des objets du labyrinthe	X	ED (100%)	100%
9	Évènement de la porte lorsque la clé est obtenue	X	VPC (100%)	
10	Création d'un gameMaster (gestionnaire des règles du jeu)		ACC (50%)	
11	Affichage des objets sur la carte	X	ED (100%)	
12	Ajouter le design pattern de factory à l'affichage du labyrinthe	x	ED(100%)	
13	Ajouter le design pattern de composite aux modèles	x	EN (100%)	
14	Créer les classes objets (clé, gemmes, slimus, etc.) qui héritent de gameObject	X	ED(100%)	100%
15	Animation du déplacement de slimus	X	VPC (100%)	
16	Écriture des tests unitaires	X	EN (100%) ED (100%)	
17	Ajout de l'entête du jeu	X	ED (100%)	100%
18	Trigger du comportement de fin de partie	X	VPC (100%)	
19	Gestion de l'affichage selon la taille de la fenêtre	X	ED (100%)	

20	Mise à jour des barres de progression selon la collecte d'objets	X	ED(100%)	
21	Rédaction du fichier readme	X	EN(100%)	
22	Ajustement du taux de rafraichissement		EN(100%)	
23	Restructurer et faire le ménage du code		EN(100%)	

Burndown Chart du projet sur 2 semaines

