|  |  |
| --- | --- |
| **TABLEAU DE BORD** | Équipe : B |
| 23 septembre 2022 | Projet : Explorus |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Membres de l’équipe** | | | |
|  | Étienne Desbiens (dese2913) | Emily Nguyen (ngub3302) | Victoria Pitz Clairoux (pitv4001) |

Objectifs du projet : Continuer un jeu 2D en C# à l’aide du principe de concurrence.

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **État de l’avancement du projet – APP 2 – ITÉRATION 2** | | | | |
| **ID** | **Liste des tâches** | **Planifié** | **% Complété** | **% Testé** |
| 1 | Collision plus précise avec hitbox | X | ED(100%) |  |
| 2 | Ajout et gestion d’états (play, pause, resume, stop) | X | EN(100%) | 0% |
| 3 | Barre de vie et barre de bulle | X | VPC(100%) | 0% |
| 4 | Animation toxic slime | X | VPC(100%) | 0% |
| 5 | Lancement des bulles | X | EN(100%) | 100% |
| 6 | Collision bulles-mur | X | ED(100%) |  |
| 7 | Collision bulles-toxic slime | X | ED(100%) |  |
| 8 | Collision Slimus-Gems | X | ED(100%) |  |
| 9 | Collision slimus-toxic slime | X | ED(100%) VPC(100%) |  |
| 10 | Animation perte de vie slimus | x | VPC(100%) | 0% |
| 11 | Création PhysicsThread | X | ED(100%) |  |
| 12 | Création AudioThread | x | ED(100%) |  |
| 13 | Création RenderThread | x | EN(100%) |  |
| 14 | Menu de son | X | EN(100%) | 0% |
| 15 | Ajout des sons | X | ED(100%) |  |
| 16 | Test physicsThread | X | VPC(90%) | 100% |
| 17 | Test AudioThread | X |  |  |
| 18 | Test RenderThread | X |  |  |
| 19 | Modélisation FSP PhysicsThread | X | VPC(100%) | - |
| 20 | Modélisation FSP AudioThread | X |  | - |
| 21 | Modélisation FSP RenderThread | X |  | - |
| 22 | Changement de la logique de mouvement |  | ED(100%) | 90% |
| 23 | Changement de l’affichage des petits objets |  | VPC (100%) |  |
| 24 | Changement des requetes de mouvements & collisions avec event queue | X | ED (100%) | 90% |
| 25 | Création des classes de State |  | EN(100%) |  |
| 26 | Ajout de l’affichage FPS | X | EN(100%) |  |

