|  |  |
| --- | --- |
| **TABLEAU DE BORD** | Équipe : B |
| 12 octobre 2022 | Projet : Explorus |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Membres de l’équipe** | | | |
| Alex Chorel Campanozzi  (choa3403)  (AC) | Étienne Desbiens (dese2913)  (ED) | Emily Nguyen (ngub3302)    (EN) | Victoria Pitz Clairoux (pitv4001)    (VC) |

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 3 – ITÉRATION 3** | | | | |
| **ID** | **Liste des tâches** | **Planifié** | **% Complété** | **% Testé** |
| 1 | Refactoring de la gestion de la map |  | ED(100%) |  |
| 2 | Création du visuel du nouveau menu |  | EN(100%) |  |
| 3 | Implémentation de la logique de déplacement dans le menu |  | EN(100%) | 90% |
| 4 | Mise à niveau des fonctionnalités de contrôle de son (nouveau mute) |  | EN(100%) | 100% |
| 5 | Déverminage du problème de mémoire |  | ED(100%) |  |
| 6 | Ajout du modèle de conception stratégie pour les comportements |  | VC(100%) |  |
| 7 | Développement des comportements des slimes |  | VC(100%) | 100% |
| 8 | Création de la page de menu de choix de map |  | EN(100%) |  |
| 9 | Intégration de la fonctionnalité de spawn aléatoire pour les slimes |  | ED(100%) |  |
| 10 | Ajout du système de mémoire de « commande » pour le replay |  | AC(100%)  ED(100%) |  |
| 11 | Lecture de la mémoire des évènements du replay |  | AC(30%) |  |
| 12 | Intégration du système de replay dans la boucle de gameplay |  | AC(0%) | 0% |
| 13 | Modification Menu selon la validation |  | EN(100%) |  |
| 14 | Modification Comportements selon la valid |  | VC(100%) |  |
| 15 | Modifications Map selon la valid |  | ED(100%) |  |

Fonctionnalités choisies pour l’audit :

* Comportements des Slimes
* Menu du jeu

Amélioration visée

* Optimisation de la mémoire utilisée par le jeu (présentement le jeu consomme beaucoup de mémoire et crée un problème de « dent de scie » lié au garbage disposal.

Ajout de fonctionnalité

* Menu de sélection de carte et spawning aléatoire des slimes sur les cartes selon le nombre de slimes sélectionnés.