**« Backlog » de produit : Les tanks infernale**

Conçu par : Les Indécis

## Équipe :

Nathan Gagnon : Chef

Gabriel Genest : Contrôle qualité  
 Maxime Brassard : Secrétaire

## Légende :

* Vert, indique que ces scénarios sont réalisés.
* Jaune, indique que ces scénarios font partie du « backlog de sprint » courant.
* Rouge, problème ou questionnement important qui demande une rencontre d’équipe.
* Aucune couleur, indique que ces scénarios ne sont pas encore faits, toujours en réflexion et modifiables.

## « Backlog » de produit

|  |  |
| --- | --- |
| **1 (tout le monde)** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux que nous ayons un environnement de développement stable et efficace afin de d’optimiser notre temps de programmation. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir un environnement propice au développement, que l’on soit au cégep ou non    1. Se définir un endroit où téléverser les documents pour qu’on puisse les utilizer en-dehors du cégep 2. Avoir un moyen de communication efficace et rapide    1. Statuer avec quel logiciel communiquer lorsqu’on travaille en même temps, en-dehors du cégep 3. Se définir un environnement de développement Java avec *Eclipse* |
| Tests d’acceptation : | Être capable d’accéder à l’environnement lorsqu’on n’est pas au cégep  Être capable d’entrer en communication facilement en cas de problème |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **2 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir quitter le jeu afin de fermer le programme |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface de menu    1. Avoir un bouton pour fermer le programme    2. Gros bouton dans un interface avec un arrière plan d’image de tank    3. Un bouton avec un esthétique de guerre    4. Un bouton avec écrit (Quitter) dessus |
| Tests d’acceptation : | Avoir une interface et pouvoir la fermer |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux avoir un terrain afin d’avoir un bel environnement de jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface de jeu   * 1. Avoir un borderpane au centre (zone de jeu)   2. Avoir un Hbox pour contenir les comandes des utilisateurs   3. Faire le controlleur du jeu : Click sur le pane du centre   4. Générer un terrain plat et statique : Utiliser un Shape de JavaFX pour rentrer dans le pane (sans que sa prenne toute le pane) |
| Tests d’acceptation : | Avoir une interface de jeu qui crée un terrain à son initialisation |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir démarrer une partie afin de jouer au jeu |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Sur l’interface du menu, initialiser le début du jeu par un bouton    1. Ouvrir l’interface du jeu par un bouton    2. Démarer la generation du terrain |
| Tests d’acceptation : | Pourvoir démarrer une partie. |
| Complexité : | 7 |
| Effort : | 7 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **5 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir augmenter ou diminuer le volume du jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface d’option    1. Pouvoir ouvrir un interface d’option avec le programme    2. Avoir un interface avec un fond d’écran de tank    3. Donner l’opportinité à l’utilisateur de naviguer vers l’interface d’option à partir d’un menu    4. Pouvoir naviguer de l’interface de l’option vers le menu avec un bouton de retour vers le menu.    5. Pouvoir manipuler le volume des musiques |
| Tests d’acceptation : | Pouvoir diminuer et augmenter le volume des musiques |
| Complexité : | 6 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **6 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je voir un tank afin de personnifier mes actions du jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir des tanks.    1. Avoir un objet graphique (tank) et son modèle   Un objet graphique JavaFX gris qui ressemble à un parrallélogramme   * 1. Avoir un agissement de la gravité sur le tank   2. Avoir une collision avec le plancher. |
| Tests d’acceptation : | Voir un terrain plat et les tanks qui s’y déposent. |
| Complexité : | 7 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **7 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que tank aille de la vie afin d’observer la variation de son entretient |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir un élément graphique pour représenter la vie    1. Gérer la variation de l’attribut de la vie du tank et l’afficher à l’utilisateur    2. Avoir une progressbar qui montre la quantité de vie par son remplissage qui est de couleur rouge sur du gris. |
| Tests d’acceptation : | Voir la quantité de vie de notre tank dans l’interface de jeu. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **8 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais voir mon arme sélectionné. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir des images pour représenter tous les types d’armes    1. Montrer à l’utilisateur l’arme séléctionné initialement (ne pas gérer les changements d’armes).    2. Avoir un fichier d’images d’armes dans le dossier “resource” pour chaques armes.    3. Préparer le “load” des images quand on va vouloir changer d’armes et les liers avec les modèle. Utiliser seulement le nom de l’arme sélectionné par le joueur pour faire un switch avec un le load de l’image dans l’imageview pour l’afficher. |
| Tests d’acceptation : | Voir l’arme sélectionné du tank |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **9 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir un indicateur de vent afin de mieux imager ma stratégie |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Créer l’élément graphique du vent    1. Représenter un attribute variable (fleche)   La valeur peut varier entre 0-100km/h d’Est en Ouest.  La direction (Est-Ouest) est montré par la direction de la fleche  La variation est pas trop grosse dans le temps.  Cette variation là est une valeur(pour les calculs) qui va varier de (-100 à 100) et elle va varier dans le Service du “Déroulement” et pas dans un autre thread. |
| Tests d’acceptation : | Voir la direction et la force du vent dans l’interface de jeu. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **10 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais écouter une musique afin d’apprécier artistiquement le jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une liste de musique    1. Avoir des musiques pour les différents écrans de jeu (menu principal : deux, jeu principal : deux-trois)    2. Démarer les musique au début du jeu    3. Avoir une boucle qui fait jouer les musiques lorsqu’elles sont terminées |
| Tests d’acceptation : | Être capable de faire afficher les différentes interfaces et avoir la musique qui vient avec |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **11 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir tirer un projectile normal afin de pouvoir avoir un outil de combat. |
| Détail ou description : | 1.1 – Créer l’objet mémoire du projectile normal avec la classe projectilePhysique. On utilise un factory pour le créer.  1.2 – On ajoute cet objet memoir dans le déroulement  1.3 – On donne l’objet mémoire au controlleur pour le binder avec l’objet graphique  2.1 – Pour créer l’objet mémoire, lancer le projectile à partir du joueur avec l’angle donné par rapport à la position du curseur sur le pane.  2.2 – Gérer la position du projectile par rapport au temps avec une function de second degré négatif  Ex: |
| Tests d’acceptation : | Être capable de tirer un projectile, voir le déplacement polynomial de second degré du projectile. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **12 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux voir un terrain créer aléatoirement non plat afin de d’avoir une zone de combat intéressant et varié. |
| Détail ou description : | 1.1 – Créer plusieurs mini-rectangles en longueurs en Y.  1.2 – Développer les rectangles du terrain avec une fonction trigonométrique qui comporte des attribues qui varie aléatoirement(controllé).  Ex:  1.3 – S’assurer que le tank a toujours une collision  1.4 – S’assurer que les projectiles ont toujours une collision |
| Tests d’acceptation : | Affichage d’un terrain variable, aléatoire et qui comporte des collisions avec les objets |
| Complexité : | 7 |
| Effort : | 7 |
| Commentaires : | Good-luck |

|  |  |
| --- | --- |
| **13 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que mon tank avance et recule sur le terrain variable afin de pouvoir bouger sur le terrain |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Pouvoir déplacer le tank sur les pentes   1.1 – Donner un angle de pente limite pour le tank de se déplacer  1.2 – Donner au tank un orientation (à l’objet graphique polygone) par rapport à ses deux points extremes qui touchent le terrain. |
| Tests d’acceptation : | Observer le déplacement du tank sur le terrain et son orientation sur ce terrain de droite à gauche. |
| Complexité : | 6 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **14 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que mon tank aille un canon arec une orientation variable afin de m’informer de l’angle que mon tir va prendre. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Lier un objet graphique de canon sur les tanks en jeu   1.1 – Donner un sur le canon qui va être bindé avec la position du curseur sur le pane  1.2 – Donner au tank une orientation limite (0 à 180degrées) au canon.  Ex: |
| Tests d’acceptation : | Observer l’angle du canon donné par le curseur |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **15 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir un adversaire sur le terrain afin d’observer la distance entre mon tank et celui ennemi. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Créer un autre tank   1.1 – Gérer les dommages des projectiles donnés par :  - Les projectiles physique (Zones de dommages)  - Les projectiles Energie.  1.2 – Gérer la vie de l’autre tank et son gaz. |
| Tests d’acceptation : | Voir un autre tank sur le terrain et si il prend des dommages, que sa vie diminue. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **16 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur,je veux que mon projectile explose au contact du sol afin de bien comprendre son point d’impact. |
| Détail ou description : | * 1. – Gérer la collision du projectile (des projectiles) lancés avec le terrain dans le déroulement  1. - Pour tous les rectangles du terrain, pour tous les projectiles en l’air, si l’un intersecte le terrain, il explose   1.2 – Suprimer l’objet graphique et mémoire après la collision.  1.2 – Lors de la collision, créer une zone d’explosion (attribut du projectile) graphique qui est un circle qui apparaît à la zone d’impact et disparait lors de son explosion. |
| Tests d’acceptation : | Lors de l’impact du projectile au sol, il y a une explosion |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **17 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que l’explosion de mon projectile fasse un bruit et que le déplacement de mon tank fasse du bruit afin de rendre l’expérience du jeu plus immersif. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Lorsqu’un projectile disparaisse, un médiaplayer joue un bruit.   1.1 – Lorsque le tank se déplace, un médiaplayer joue un bruit de machinerie.  1.2 – Si le projectile est “Énergie”, jouer un son “futuristique” associé lors du tir.  1.3 – Si le projectile est “Mécanique”, jouer un son d’explosion lors de l’impact du projectile. |
| Tests d’acceptation : | Les différents bruitages se font au bon moment. |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **18 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux un tank ennemi se déplace pour d’éviter mes tirs afin d’avoir de la difficulté à atteindre le tank ennemi avec un projectile. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Lorsqu’on lance un projectile, le tank ennemi se déplace    1. Le tank change de position lorsqu’un tir est lancé, vers la gauche et vers la droite, selon d’où provient le tir an utilisant la même methode de déplacement que le joueur. |
| Tests d’acceptation : | Le tank bouge lorsqu’on tire |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **19 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux que la trajectoire des projectiles soit modifiée par le vent afin de rendre la précision du tir plus difficile à prédire pour le joueur. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Lorsqu’on lance un projectile, il change de direction en temps réel selon le vent 2. Le vent agit comme un modificateur positif ou négatif de la vitesse horizontale du projectile 3. La trajectoire est modifiée en temps reel et cela comme une attribue changeante à chaque frame qui modifie le vecteur résultant du projectile. |
| Tests d’acceptation : | La trajectoire du projectile est modifiée par le vent et on voit qu’elle ne fait plus une parabole |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **20 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux un terrain qui peut être de différents matériaux afin de caractériser les rebonds de projectiles. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir un terrain en asphalte 2. Avoir un terrain en boue 3. Avoir un terrain en pelouse 4. Changer l’image du type de terrain en conséquence |
| Tests d’acceptation : | La couleur du terrain change ainsi que l’image |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **21(Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux que le gaz descende lorsque le tank avance et remonte lorsque stable afin de ne pas traverser le terrain sans pauses nécessaires. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. La valeur du gaz doit être décrémenté lorsque le tank se déplace   La valeur doit être affiché par la barre de gaz du joueur et de l’IA   1. Le tank ne peut plus avancer lorsqu’il n’y a plus de gaz 2. Lorsque le tank ne bouge plus, la quantité de gaz augmente. |
| Tests d’acceptation : | Déplacer le tank jusqu’à ce qu’il ne reste plus de gaz et qu’il s’arrête |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **22 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir tirer avec le projectile SIN pour le voir apparaitre afin de voir la trajectoire de mon tir |
| Détail et description des **items** à faire : | * Créer le projectile Énergie de l’arme :   + SIN * Pour l’affichage graphique, on crée une suite de Polyline de 20pixels chaque à la creation qui est determine par leur representation mathématique. * Lors de la construction, les paramètres des projectiles sont determiné par la hauteur et la longueur qui sont ,eux ,determiné par la position du curseur dans le pane (comme les projectiles physiques). |
| Tests d’acceptation : | On voit apparitre la fonction Sin par rapport à la position du curseur. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **23 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir tirer avec tous les projectiles énergie pour les voir afficher afin d’avoir une plus grande variété de stratégie de tir. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Créer le projectile Énergie des armes :   + COSEC   + TAN   + ABS   + RATIONNELLE * Même procédé que le SIN. |
| Tests d’acceptation : | On voit apparitre tous les fonctions energie par rapport à la position du curseur. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **24 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir tirer avec tous les projectiles énergie disponible et de voir leur mouvement d’apparition et disparition afin d’avoir une plus grande variété de stratégie de tir. |
| Détail et description des **items** à faire : | * La méthode mouvement met “vrai” la visibilité de chaque partie de ligne pour simuler un mouvement. * Apres un temps à determiner, pour simuler la disparition du projectile, on va diminuer l’opacité de chaque partie de ligne jusqu’à sa disparition (non visible). |
| Tests d’acceptation : | Tous les tirs de type Energie ont un projectile attribué qui se déplacent. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **25 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux de belles images qui montrent quel projectile est sélectionné afin d’imager les différents tirs disponible. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Faire de nouvelles images en pixelart 2. Implémenter ces images dans le la zone pour choisir l’arme dans le HUD. |
| Tests d’acceptation : | Les images sont tellement belles qu’on en devient fou |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **26 (Gabriel)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux avoir un bouton qui permet de recommencer une partie afin de rapidement rejouer une nouvelle partie. |
| Détail et description des **items** à faire : | * 1. Créer le bouton dans le fxml et ajouter l’option de pouvoir modifier sa fonction dans la section code. * 2.Faire en sorte que l’utillisation du bouton recommence une partie * 2.1 Un nouveau terrain est généré * 2.2 Tous les paramètres tel que la vie et la position des tanks doit être recalibré à celle de base. |
| Tests d’acceptation : | Cliquer sur le bouton recommence une partie |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **27 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux que l’enemie me tire dessus afin d’avoir un échange de tirs entre le joueur et l’IA. |
| Détail et description des **items** à faire : | * 1. L’enemie tir en direction de mon tank avec un tir normale. * Tirer approximativement vers la zone ou se trouve le joueur en ne prenant pas en compte le vent. |
| Tests d’acceptation : | L’IA tir des projectiles normal, proche de la position du joueur. |
| Complexité : | 6 |
| Effort : | 6 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **28 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je avoir un tank qui ressemble à un vrai tank afin d’avoir une meilleur immersion de jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Remplacer le « polyline » du tank fait rapidement pour le remplacer par l’image d’un tank fait en pixelart. * Avoir des couleurs de camouflage. |
| Tests d’acceptation : | Avoir un image de tank qui ressemble à un tank (en pixelart) de style camouflage. |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **29 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que le tir des projectiles normales détruisent le terrain afin d’avoir un terrain qui varie lors des explosions des projectiles. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Pour tous les projectiles en l’air, pour tous les rectangles du terrain, si un projectile prends contact, il réduit la hauteur du terrain par rapport à l’aire de son explosion. |
| Tests d’acceptation : | Lors du contact du projectile avec le sol, le projectile détruit le terrain par rapport à son rayon d’explosion. |
| Complexité : | 7 |
| Effort : | 7 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **30(Maxime)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que l’interface de l’utilisateur (HUD) soit un paysage afin d’avoir un interface immersif. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Mettre un paysage dans imageview au travers du Bottom du borderpane pour avoir un style de camouflage comme ceci : |
| Tests d’acceptation : | L’interface de l’utilisateur est un paysage. |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **31 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir un indicateur de temps de recharge afin de m’indiquer le temps de relance entre chaque tirs. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Ajouter un ProgressIndicator dans le HUD. * Lier le progressIndicator avec le tir comme quoi : * S’il n’est pas à 100%, tu ne peux pas tirer; * Si tu tire, il retourne à 0%; * Il remonte de 0-100% en 4 secondes (Comme le vrai rechargement d’un obus dans un tank). |
| Tests d’acceptation : | Avoir un indicateur de temps de recharge qui indique quand il est possible de tirer |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **32(Maxime)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais voir une fleche qui indique la direction du vent afin de bien comprendre sa direction. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Lier la rotation de l’image dans le HUD avec la vitesse du vent (positive ou négative) * Et diminuer les maximums |
| Tests d’acceptation : | Voir la fleche du vent qui change de direction. |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **33(Maxime et Nathan)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais pouvoir choisir la difficulté du terrain dans les options afin de jouer sur un terrain convenable avec mes talents de jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | * limiter l’aplitude et la longueur d’onde du terrain tout dépendant de la difficulté du terrain choisi * Ajouter dans « Option » des radiobutton pour choisir la difficulté du terrain entre Facile,moyen,difficile et aléatoire. |
| Tests d’acceptation : | Voir les differences d’amplitudes entre les difficulties Facile à difficile |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **34(Maxime)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais pouvoir choisir la difficulté de l’IA dans les options afin d’avoir la possibilité de jouer contre un adversaire personnalisé. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Lors du début du jeu, initialiser un IA avec la difficulté désignée. * Ajouter dans « Option » des radiobutton pour choisir la difficulté de l’IA entre Facile, moyen, difficile. |
| Tests d’acceptation : | Avoir des radiobutton pour choisir la difficulté de l’IA |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |
|  |  |
| **35 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais pouvoir modifier le son des bruitages afin que le jeu soit plus immersif. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Mettre un Slider dans le menu option qui s’occupe de diminuer ou augmenter le volume des sons * Mettre un Label portant le nom « Volume (Sons) » * Binder la valeur du Slider avec un attribut volume de la classe SonsGestion |
| Tests d’acceptation : | Pouvoir mettre le volume des sons à differentes intensitées. |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **36 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir un moyen auditif de percevoir si mes projectiles à rebond rebondissent afin que le jeu soit plus immersif. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Ajouter un son de rebond dans les ressources * Mettre à jour l’enum Sons avec le nouveau son * Faire jouer un MediPlayer avec le son de rebond lorsqu’un projectile rebondit |
| Tests d’acceptation : | Entendre un son de rebond lorsqu’un projectile à rebond rebondit. |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **37 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais pouvoir choisir à partir du menu option, le type du terrain afin d’avoir la possibilité de choisir le type. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Ajouter des radiobouton pour régler le type du terrain dans le menu entre Boue, Gazon, Aléatoire et Asphalt. * Le bouton désigné détermine le type du terrain choisi dans la création via l’énum utilisé. |
| Tests d’acceptation : | Voir le choix du terrain choisis. |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **38(Maxime)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais pouvoir choisir à partir du menu option, la vitesse des vents afin d’avoir l’option de choisir mes difficultés. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Ajouter des radiobouton pour régler la vitesse de vents. * Vent faibles serait des vents entre 0 et 5 km/h * Vent normal serait des vents entre 0 et 10 km/h * Vent intense serait des vents entre 0 et 15 km/h * Tempête serait des vents entre 0 et 20km/h mais qui varie 3 fois plus rapidement. |
| Tests d’acceptation : | Avec le compteur la variation du vent choisi. |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **39** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir des images qui représentent le type de terrain qui s’affiche sur l’interface du joueur afin d’avoir une représentation visuelle |
| Détail et description des **items** à faire : | * Avoir une image pour gazon * Avoir une image pour boue * Avoir une image pour Asphalte |
| Tests d’acceptation : | Avoir des images qui représente le type de terrain. |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **40** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur j’aimerais voir le nom du jeu dans l’interface initial afin de connaitre le nom du jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Le nom du jeu au menu principal |
| Tests d’acceptation : | Apercevoir le nom du projet sur l’interface initial : Les Tanks Infernale |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **41** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir un pop up de fin de partie afin de félicité le joueur |
| Détail et description des **items** à faire : | * Lorsque la partie est terminé, une fenêtre apparaît * Cette fenêtre félicite ou conforte le joueur dans les cas où il gagne ou perd * Le joueur a l’option de retourner au menu ou recommencer |
| Tests d’acceptation : | Recommencer la partie après la fin ne comporte pas de problèmes |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **42** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir les tirs d’explosion et de fragmentation afin d’avoir la gamme complète des tirs physiques accessible. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Avoir le tir d’explosion qui explose en plusieurs morceaux au contact du sol * Avoir le tir de fragmentation qui explose après avoir parcouru la moitié de sa distance aérienne |
| Tests d’acceptation : | Tirer avec les tirs explosion et fragmentation |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **43** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais ajuster le canon afin qu’il soit placer correctement sur le tank afin d’assurer l’immersion du jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Déplacer le canon à la bonne place et s’assurer de son fonctionnement |
| Tests d’acceptation : | S’assurer que le canon soit sur le tank en tout temps. |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **45** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur j’aimerais avoir une intelligence artificielle moyenne qui se déplace afin d’avoir un ennemi plus redoutable |
| Détail et description des **items** à faire : | * L’intelligence doit changer de position de manière non définie d’avance |
| Tests d’acceptation : | Le tank se déplace même lorsqu’on ne tir pas. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **46** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir une intelligence artificielle difficile qui se cache dans les pentes de terrains afin d’avoir un ennemi plus redoutable |
| Détail et description des **items** à faire : | * L’intelligence doit changer de position de manière à se cacher derrière un obstacle lorsque le joueur tire |
| Tests d’acceptation : | Voir le tank difficile se cacher derrière des montagnes |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **47** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que l’IA moyen tire une plus grande variété de projectiles afin d’augmenter la difficulté pour le joueur. |
| Détail et description des **items** à faire : | * L’IA moyen tire n’importe quel tire, physique ou énergie, mais plus souvent physique |
| Tests d’acceptation : | L’IA moyen tire des projectiles différents en direction du joueur, en majorité le tir normale |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **48** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que l’IA difficile tire tous les types de projectiles afin d’augmenter la difficulté pour le joueur. |
| Détail et description des **items** à faire : | * L’IA tire n’importe quel type de projectile directement sur le joueur, sans trop manquer sa cible. |
| Tests d’acceptation : | L’IA difficile tire peut tirer de tous les types de projectiles. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **49** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que le vent varie de 0 à ±100 km/h afin d’avoir une représentation du vent réaliste. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Je veux un affichage du vent en km/h * Je veux que les différentes difficultés aient une meilleure signification * Je veux que le vent varie plus rapidement |
| Tests d’acceptation : | Avoir un affichage en km/h du vent qui varie de 0 à ±100km/h. |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **50** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur j’aimerais avoir des textes d’information plus visible afin d’apercevoir naturellement le texte |
| Détail et description des **items** à faire : | * Créer des labels du menu du jeu principal plus visibles |
| Tests d’acceptation : | Apercevoir des labels du menu du jeu principal plus visibles |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **51** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur j’aimerais avoir des texte qui m’informe de l’affichage de l’interface du joueur. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Mettre des labels pour (vie et gaz, joueur et AI) |
| Tests d’acceptation : | Voir un label au-dessus et en dessous des barres |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **52!!!** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, j’aimerais apprécier le produit final afin d’en être fier |
| Détail et description des **items** à faire : | * Je veux être fier de mon projet. |
| Tests d’acceptation : | Mon projet est digne de fierté |
| Complexité : | >9000 |
| Effort : | >9000 |
| Commentaires : | Bien joué! |