**« Backlog » de sprint #004**

Produit : nom du produit

Conçu par : nom de l’équipe

## Nom des membres :

Vos noms et rôles

## Éch**é**ancier (période):

## Légende :

* Vert, indique que ces items sont réalisés.
* Jaune, indique que ces items sont en cours de réalisation.
* Rouge, problème ou questionnement important qui demande une rencontre d’équipe.
* Aucune couleur, indique que ces items ne sont pas encore faits ou commencés, **on peut toujours les enrichir mais il faut le consentement de toute l’équipe**.

## « Backlog » de sprint

|  |  |
| --- | --- |
| **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 function dans la section code. * 2.Faire en sorte que l’utillisation du bouton recommence une partie * 2.1 Un nouveau terrain aléatoire 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 tire entre le joueur et l’IA dynamique. |
| 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’enemie peut toucher mon tank avec ses tirs |
| 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 une plus belle version du tank. |
| 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 : | Pouvoir détruire le terrain avec les projectiles physiques. |
| 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 en couleur camouflage afin d’avoir un interface immersif. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Mettre une couleur ou imageview au travers du Bottom du borderpane pour avoir un style de camouflage comme ceci :   téléchargement |
| Tests d’acceptation : | Avoir un HUD avec un style de camouflage |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **31 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir un ProgessIndicator pour m’indiquer le temps de relance entre chaque tirs afin de ne pas tirer avec un rythme exagéré. |
| 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 objet graphique qui indique quand on va pouvoir tirer à nouveau |
| 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 son impact sur les projectiles normals |
| 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 les 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. |
| 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 differents niveaux |
| 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 : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **38 (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. |
| Détail et description des **items** à faire : | * Ajouter des radiobouton pour régler le type du terrain dans le menu entre Boue, Gazon et Asphalt. |
| Tests d’acceptation : | Voir le choix du terrain |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **39(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. |
| 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 : |  |