**« Backlog » de sprint #005**

Produit : Les tanks infernale

Conçu par : Les Indécis

## Nom des membres :

Nathan Gagnon : Chef

Gabriel Genest : Contrôle qualité  
 Maxime Brassard : Secrétaire

## Échéancier :

Du 9 Février au 23 Février

## 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

|  |  |
| --- | --- |
| **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   -L’image doit représenter de la pelouse   * Avoir une image pour boue   -L’image doit représenter de la boue   * Avoir une image pour Asphalte   -L’image doit représenter de l’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   -Avoir les tanks infernales écrit dans le menu principal de manière stylisé |
| 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   -Box créé nous même  -Choix 🡪 Recommencer, menu principale ou monter de difficulté   * Cette fenêtre félicite ou conforte le joueur dans les cas où il gagne ou perd   -Un petit message de motivation |
| Tests d’acceptation : | Recommencer la partie après la fin ne comporte pas de problèmes |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **42 (Nath)** | |
| 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 * 3 morceaux qui partent aléatoirement * Dégât au contact du tir ou des morceaux * Avoir le tir de fragmentation   -Le tir explose aléatoirement lorsqu’il a parcouru la moitié de sa distance aérienne  -3 morceaux qui partent aléatoirement |
| 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   -Le début du cannon doit être au centre du tank et le suivre  -La fin du cannon doit pointer directement vers la souris |
| 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   -Le tank se déplace des deux côtés en permanence pour que le joueur ne puisse pas viser correctement |
| 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   -Lorsqu’il n’est pas en train d’éviter des tirs, il se cache derrière les montagnes à proximité pour être protégé des tirs  -Lorsqu’il veut tirer, il se déplace de la montagne pour que le tir ne soit pas obstrué  Sans titre |
| 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   -50% de tirs normaux, 50% autre |
| 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.   - L’IA difficile tire diretement sur sa cible ou Presque  -Il utilize tous les tirs |
| 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   -Ajouter un label pour les km/h   * Je veux que les différentes difficultés aient une meilleure signification   -Augmenter les Max et Min pour le vent de chaque difficulté   * Je veux que le vent varie plus rapidement   -Les bons d’augmentation de vent vont varier entre -5 et 5 |
| 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   - À l’aide de css, rendre les labels de l’écran de jeu plus visible au dessu du background |
| 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)   -Ajouter des labels au-dessus des bars de vie  -Ajouter des labels en dessous des barres de vie |
| 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! |