**« Backlog » de sprint #002**

Produit : Les tanks infernale

Conçu par : Les Indécis

## Nom des membres :

Nathan Gagnon : Chef

Gabriel Genest : Contrôle qualité  
 Maxime Brassard : Secrétaire

## Échéancier :

Du 23 Février au 9 Mars

## 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

|  |  |
| --- | --- |
| **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:Sans titre |
| 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 d’avoir des stratégies d’esquive de projectiles. |
| 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 avec 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:Sansjkhgkue |
| Tests d’acceptation : | Observer l’angle du canon donné par le curseur |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |