

Projet QuantumGates

Master 1 Informatique – Génie Logiciel – Projet Phase 2

Past Sprint : **4** Next Sprint : **5**

Durée de Sprint: **<2 sem.>**

Participants

Développeur(s)	Antoine, Julien, Joshua, Lucas
Scrum Master	Joshua

Definition of Done

Dans notre équipe, et donc dans ce document, nous définissons une tâche faite comme réfléchi, codée ou achevée, implémentée et testée. Nous testons sur plusieurs PC différents, avec des configurations différentes (software et hardware), pour être sûr que cela fonctionne. Pour finir, nous testons sur nos téléphones Android.

Définition du Point de charge

Dans notre équipe, et donc dans ce document, nous définissons un point de charge comme une heure de travail. L'unité est une heure de travail. L'équipe dispose d'environ 16 points de charge par semaine.

Past sprint backlog

Ce qui a été fait à 100% répond entièrement à notre “definition of done”.

Item	Charge	Fait (%)
Comprendre architecture du projet	5	100
Créer un nuage	3	100
Bug de la porte swap	8	10
Amélioration des graphismes du menu	6	100
Mise en place du nouveau menu (avec des scènes et pas des parties cachées / visibles)	8	90
Hierarchie et conception théorique des premiers niveaux	30	<u>100</u>
Amélioration des graphismes du jeu	20	20
Mise en place du niveau générique	30	99
Césure des moins	5	0
Taille variable du nuage	2	100
Scrollbar pour faire défiler les résultats	3	100
Copier l'ancien wiki et le mettre à jour	5	80
Lister les bugs	1	50

Next sprint backlog

Ceci est un sous-ensemble du Product backlog.

Item	Charge	Par qui?
Bug de la porte swap	8	Tous
Mise en place du nouveau menu (avec des scènes et pas des parties cachées / visibles)	8	Antoine
Amélioration des graphismes du jeu	20	Antoine
Césure des moins	5	Julien
Copier l'ancien wiki et le mettre à jour	5	Joshua / Tous
Lister les bugs	1	Tous
Nettoyer le code	5	Julien/
Ajouter des sons	3	Antoine / Julien
Finir la création du tutoriel (niveau + images)	5	Lucas/
Détailler les changement du moteur à faire (wiki)	10	Tous

Product backlog

Valeur: 4=Indispensable, 3=Important, 2=Souhaitable, 1=Joli, 0=Inutile

Risque: 4=Impossible, 3=Fort, 2=Faisable, 1=Facile, 0=Aucun

Charge: voir notre définition.

Item	Valeur	Charge	Risque
Cf. le cahier des charges	--	--	--
Bug de la porte swap	2	8	4
Mise en place du nouveau menu (avec des scènes et pas des parties cachées / visibles)	3	8	3
Amélioration des graphismes du jeu	3	20	2
Césure des moins	1	5	3
Copier l'ancien wiki et le mettre à jour	4	5	2
Lister les bugs	3	1	1
Nettoyer le code	2	5	2
Ajouter des sons	1	3	1
Finir la création du tutoriel (niveau + images)	3	5	2
Détailler les changement du moteur à faire (wiki)	3	10	2