

Projet QuantumGates

Master 1 Informatique – Génie Logiciel – Projet Phase 2

Past Sprint : **3** Next Sprint : **4**

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	80
Créer un nuage	3	60
Bug de la porte swap	8	10
Amélioration des graphismes du menu	6	20
Mise en forme des résultats	10	100
Mise en place du niveau générique	30	50
Mise en place du nouveau menu (avec des scènes et pas des parties cachées / visibles)	8	90
Hiérarchie et conception théorique des premiers niveaux	30	<u>30</u>
Amélioration des graphismes du menu	20	80
Amélioration des graphismes du jeu	20	0

Next sprint backlog

Ceci est un sous-ensemble du Product backlog.

Item	Charge	Par qui?
Mise en place du niveau générique	30	Joshua / <u>Julien</u> / Lucas
Césure des moins	5	Julien
Taille variable du nuage	2	Julien / Antoine
Scrollbar pour faire défiler les résultats	3	Julien
Copier l'ancien wiki et le mettre à jour	5	Joshua / TOUS
Lister les bugs	1	Tous
Bug de la porte swap	8	Tous
Hierarchie et conception théorique des premiers niveaux	30	<u>Lucas</u> / Joshua/ Julien
Amélioration des graphismes du menu	20	Antoine
Amélioration des graphismes du jeu	20	Antoine

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	--	--	--
Prendre en main Unity	4	5	1
Comprendre EC de Unity	4	5	1
Afficher les amplitudes au lieu des probas	3	5	2
Créer un nuage	4	3	2
améliorer graphismes	2	6	1
Réparer le bug de la liste des users	2	3	3
Ajouter icône application	1	1	0
bug de la porte swap	2	8	3
Environnement et CVS de Unity	4	4	2
Github pour les fiches d'itérations	2	4	2