



Kanban

Aa Nom	↗ Blocked By	# Priority	☑ Stand By	⚙ Status	# Story Point	👤 Team
<u>S'assurer de la conformité avec les critères de distribution de SideQuest.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Établir un processus de téléchargement et d'installation via Github et SideQuest.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Configurer le package d'installation compatible avec Meta Quest 3.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Valider les mises à jour pour assurer une expérience utilisateur fluide.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Optimiser les performances pour éliminer les ralentissements.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Identifier et corriger les bugs critiques.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Assurer un suivi continu des performances et de la stabilité.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Automatiser les tests pour les interactions UI et la dynamique du monde.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Développer des scripts de tests pour les fonctionnalités clés.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Ajuster l'audio en fonction des interactions dans l'environnement AR.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Implémenter un système d'audio spatialisé pour une immersion</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		

Aa Nom	↗ Blocked By	# Priority	☑ Stand By	⚙ Status	# Story Point	👥 Team
<u>accrue.</u>						
<u>Créer des effets sonores et une musique adaptée à l'environnement AR.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Optimiser les graphismes pour une performance optimale en AR.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Gérer les placeholders pour les modèles non définitifs.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Sélectionner et intégrer des modèles 3D de l'Asset Store de Unity.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Mettre en place un système de vérification pour garantir la compatibilité des mods avec le jeu.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Rédiger une documentation claire pour guider les utilisateurs dans le processus de modding.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Créer une interface utilisateur pour l'importation de nouveaux animaux (modèles 3D, animations, comportements).</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Mettre en place un système de sauvegarde et de chargement pour les configurations animales.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Intégrer les réactions des animaux aux changements environnementaux.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Développer des modèles d'animaux avec des comportements de base (herbivore, carnivore).</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Permettre la personnalisation du terrain par l'utilisateur et assurer</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		

Aa Nom	↗ Blocked By	# Priority	☑ Stand By	⚙ Status	# Story Point	👥 Team
<u>la persistance des modifications.</u>						
<u>Implémenter un système de génération de terrain.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Tester l'interface pour la convivialité et l'ergonomie.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Mener des tests utilisateurs pour évaluer l'expérience utilisateur et apporter des modifications basées sur les retours.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Intégrer les menus dans l'environnement AR de manière naturelle.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Concevoir les menus Paramètres, Outils de modification du terrain, Statistiques, Sauvegarde/Chargement.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Créer une interface adaptée à l'affichage AR du Meta Quest 3.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		
<u>Assurer l'accessibilité et l'intuitivité des contrôles via les manettes Touch.</u>			<input type="checkbox"/>	Backlog		