

# Backlog de sprint 1

Avant de répartir les tâches, Nous avons fait une réunion pour faire le brainstorming et trancher dans le choix du jeu après avoir discuté toutes les idées suggérées et les axes à développer dans le backlog complet et celui du premier sprint. En outre, nous avons mis le point sur les principaux éléments du jeu pour aboutir à la création des classes correspondantes.

## Taches réalisées :

**Tache1 :** Rédaction du backlog Complet.

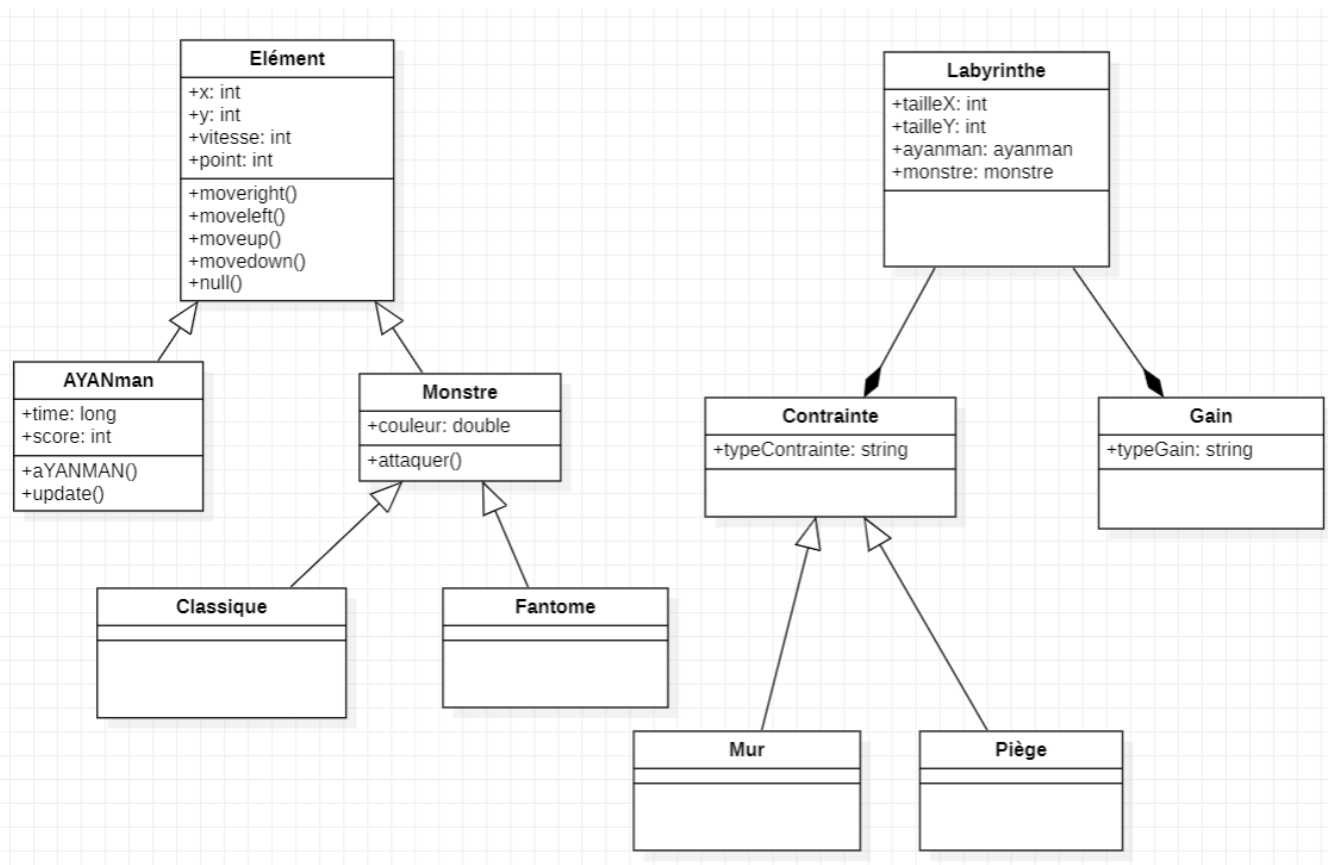
Cette tâche consiste à décrire le projet d'une manière globale à savoir les principales règles du jeu et les différents sprints existants pour le réaliser ainsi que faire un schéma qui résume en bref la modélisation et la réalisation du jeu.

Cette tache a été affectée à KAMAL Ayoub et BOUTAHIR Yassine.

**Tache 2 :** Rédaction du backlog du premier sprint.

Au niveau de cette tache nous avons rédigé le backlog du premier sprint dans lequel nous avons parlé de la répartition des taches réalisées et celles prévues pour ce dernier. Ainsi que nous avons abouti à la réalisation de diagramme de classes.

## La première version du diagramme de classes :



## Répartition des tâches pour le premier sprint :

### Tache 1 :

- Nada WODDAN et Aasmae BAHOU :

Réalisation de classe mère élément et ses classes filles : Ayanman, monstre, fantôme et classique ainsi que leurs méthodes.

### Tache 2 :

- Yassine BOUTAHIR et Ayoub KAMAL :

Réalisation des classes labyrinthe et ses classes filles.

### Tache 3 :

- Développement de la première version du jeu.