

Projet personnel : Fiche d'Itération 2

Master 1 Informatique – Génie Logiciel – Projet long

Diffusion

A:	Pablo Arrighi (pablo.arrighi+m1swe@gmail.com) Kevin Perrot (kevin.perrot+m1swe@gmail.com)
Copie à:	Havrez Kevin, Lelievre Romain, Mur Stanislas, Romano Ludovic, Rousseau Jerome, Tian Yuxing

Participants

Equipe	OctoPonies
Product Owner	Romano Ludovic
Scrum Master	Mur Stanislas
Développeurs / Designers	Havrez Kevin, Lelievre Romain, Mur Stanislas, Romano Ludovic, Rousseau Jerome, Tian Yuxing,

Synthèse

Durée de l'itération précédente	1 semaine
---------------------------------	-----------

Durée de l'itération suivante	2 semaines
-------------------------------	------------

L'objectif du projet d'OctoPonies est de constituer un jeu vidéo de plateforme musical. Notre jeu permettra ainsi l'alliance des mouvements traditionnel de jeu de plateforme (sauter, taper, glisser) au besoin d'être synchronisé avec la musique de fond. Cela permettra donc au joueur de se repérer par le son et non plus que par l'écran ; offrant ainsi une expérience mémorable autant par celle d'une bande son original que par les défis que lui imposeront les différents niveaux du jeu.

Sprint backlog de l'itération précédente - Design

Item Description	Priorité /5	Charge estimée J	Risque associé /5	% Effectué
Mouvement de saut du personnage principal	Mid	3	2	100
Design de la corde	High	1	2	100
Design des attaques du niveau 1	Mid	2	3	100
Animation des collectibles	Mid	2	2	0

Sprint backlog de l'itération précédente - Programmation

Item Description	Priorité /5	Charge estimée J	Risque associé /5	% Effectué
Animation du personnage principal	Mid	2	3	100
Implémentation du démarrage	Mid	2	2	0
Implémentation des bumpers à direction variables	Mid	3	2	100
Implémentation du mouvement de glissade	Mid	2	2	100
Implémentation d'un menu pause	Low	3	2	80

Product & sprint backlog de l'itération à venir - Design

Item Description	Priorité /5	Charge estimée H.J	Risque associé /5	Au Sprint ?
Design du personnage principal	High	3	3	FINI
Elaboration des positions différentes du personnage principal	Mid	1	1	FINI
Design des plateformes	High	2	3	TODO
Design des bumpers	High	2	2	FINI
Design de la corde	High	2	2	FINI
Design des ennemis	High	4	2	FINI
Apprentissage d'Inkscape	High	1	3	FINI
Mouvement complet de course du personnage principal	High	4	3	FINI
Mouvement de glisse du personnage principal	Low	3	2	FINI
Mouvement de saut du personnage principal	Mid	3	2	FINI
Design des objets à collecter	Mid	2	3	FINI
Level design du premier niveau (syncro music action)	High	10	5	En cours
Background du premier niveau	High	8	4	En cours
Design des breakables	Mid	3	2	TODO
Animation des collectibles	Mid	1	2	TODO
Design des plateformes murales	Mid	2	2	TODO
Design des ennemies en vue éclatée	Low	1	1	TODO
Design particule de poussière et pixel (mort)	Low	3	2	TODO

Product & sprint backlog de l'itération à venir - Programmation

Item Description	Priorité /5	Charge estimée H.J	Risque associé /5	Au Sprint ?
Apprentissage d'Unity	High	1	3	FINI
Base du moteur de jeu (saut, collision)	High	2	4	FINI
Implémentation de la caméra sur rails	Mid	2	2	FINI
Détection des collisions fines	High	5	4	FINI
Implémentation du saut mural	High	2	2	FINI
Implémentation du mouvement de glissade	High	2	2	FINI

Programmation de la corde	High	2	3	FINI
Variation de la vitesse du personnage en fonction de la musique	Mid	4	4	FINI
Animation du personnage principal	High	2	1	En cours
Implémentation d'un menu pause	High	3	2	En cours
Implémentation des attaques	Mid	3	3	FINI
Implémentation des objets destructibles	Mid	4	2	FINI
Réglage de la vitesse de chute quand le personnage et sur un mur	High	1	1	FINI
Implémentation des objets à collecter	High	1	4	FINI
Implémentation du mouvement de glissade	High	2	3	FINI
Implémentation des bumper	Mid	2	2	FINI
Effet de particules approprié	Mid	3	2	En cours
Bumpers multi-directionnels	Mid	2	2	En cours
Menu pause	High	3	3	En cours
Menu de démarrage	High	3	3	En cours
Animation des ennemis	Low	2	2	En cours
Système de checkpoint, Lancement de la musique au moment approprié	Mid	6	3	En cours
Réglage bug d'affichage du personnage principal	Mid	?	?	TODO
Affichage du score	High	1	4	TODO
Réglage bug (rare) plateformes	Mid	?	?	TODO

Faits marquants

Pour la seconde fois, Kevin Havrez n'as pas effectué sa part de travail et n'as rien avancé.
Le travail en retard a été rattrapé par les autres membres de l'équipe.