

Projet personnel : Fiche d'Itération 1

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	1 semaine

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 complet de course du personnage principal	High	4	3	10
Mouvement de saut du personnage principal	Mid	3	2	50
Mouvement de glisse du personnage principal	Low	3	2	100
Design de la corde	High	1	2	0
Design du background des niveaux 1 et 2	Low	4	2	100
Design des attaques du niveau 1 et 2	Mid	2	3	50
Design des ennemis	High	3	4	100
Design des objets à collecter	Mid	2	3	100
Design des décors cassables	Low	3	2	20

Sprint backlog de l'itération précédente - Programmation

Item Description	Priorité /5	Charge estimée J	Risque associé /5	% Effectué
Programmation de la corde	High	2	3	100
Variation de la vitesse du personnage en fonction de la musique	Mid	4	4	100
Animation du personnage principal	Low	2	1	0
Implémentation d'un menu pause	High	3	2	0
Implémentation des attaques	Mid	3	3	100
Implémentation des objets destructibles	Mid	4	2	100
Réglage de la vitesse de chute quand le personnage est sur un mur	High	1	1	100
Implémentation des objets à collecter	High	1	4	100
Implémentation du mouvement de glissade	High	2	3	0
Implémentation des bumper	Mid	2	2	100
Effet de particules	Low	3	2	100

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

Item Description	Priorité /5	Charge estimée H.J	Risque associé /5	Au Sprint ?
Mouvement de saut du personnage principal	Mid	3	2	En cours
Design de la corde	High	1	2	En cours
Design des attaques du niveau 1	Mid	2	3	TODO
Animation des comestibles	Mid	2	2	TODO

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

Item Description	Priorité /5	Charge estimée H.J	Risque associé /5	Au Sprint ?
Animation du personnage principal	Mid	2	3	TODO
Implémentation d'un menu pause	Mid	2	2	TODO
Implémentation du démarrage	Mid	3	2	TODO
Implémentation des bumper a direction variables	Mid	2	2	TODO
Implémentation du mouvement de glissade	Low	3	2	TODO

Faits marquants

Compte tenu de deux partiels, nous avons décidé de faiblir la tache de travail pour nous permettre de réviser.

Eléments de suivi