

Le Product Backlog

Id	Fonctionnalités	Priorité
	En tant que concepteur du jeu, je veux un moteur graphique afin d'afficher et de déplacer simplement des sprites à l'écran	1
	En tant que concepteur du jeu, je veux un moteur physique afin de gérer les propriétés physiques et la collision des éléments du gameplay	3
	En tant que joueur, je veux pouvoir déplacer mon personnage (poulpe) afin d'avancer dans le jeu	4
	En tant que concepteur du jeu, je veux pouvoir charger des niveaux à partir de fichier afin de ne pas les coder en dur	2
	En tant que joueur, je veux avoir des animations afin d'avoir un jeu plus attirant graphiquement	10
	En tant que concepteur du jeu, je veux un moteur de son afin de jouer des sons de façon simple	12
	En tant que concepteur du jeu, je veux un mode debug afin de pouvoir débayer plus facilement mon jeu	13
	En tant que joueur, je veux jouer sur plusieurs niveaux afin de prolonger l'expérience de jeu	7
	En tant que joueur, je veux récolter tout les poissons du niveaux afin de passer au niveau suivant	8
	En tant que joueur, je veux que les ennemis (espadons) me poursuivent afin d'apporter de la difficulté au jeu	6
	En tant que joueur, je veux un super-pouvoir temporaire afin de battre les ennemis	9
	En tant que joueur, je veux qu'une histoire me soit racontée au travers des niveaux afin d'apporter une identité au jeu	11
	En tant que concepteur du jeu, je veux un éditeur de niveau afin de pouvoir concevoir des niveaux de façon plus graphique.	14
	En tant que joueur, je veux être contraint par un labyrinthe afin d'apporter du challenge au jeu	5

Le *product backlog* (en français carnet de produit), décrit une liste de fonctionnalités exprimées sous forme de *user stories*, appelées aussi items. Les fonctionnalités prioritaires sont placées au début du tableau, les moins prioritaires à la fin (on peut affecter des valeurs entières).

Un item (a user story) est une description d'une fonctionnalité utilisant une forme simple. On pourra alors retenir la forme suivante :

En tant que <qui<acteur, rôle>>, je veux <quoi <fonctionnalité>> et <pourquoi <bénéfice, argument>>.

Par exemple :

- En tant que joueur de Pacman, je veux un super-pouvoir afin de battre les ennemis (monstres).
- En tant que concepteur de jeu, je veux un moteur graphique afin de le réutiliser pour développer d'autres jeux.

Cette fiche n'est pas définitive. Des fonctionnalités peuvent être ajoutées et/ou supprimées au cours de développement du projet.