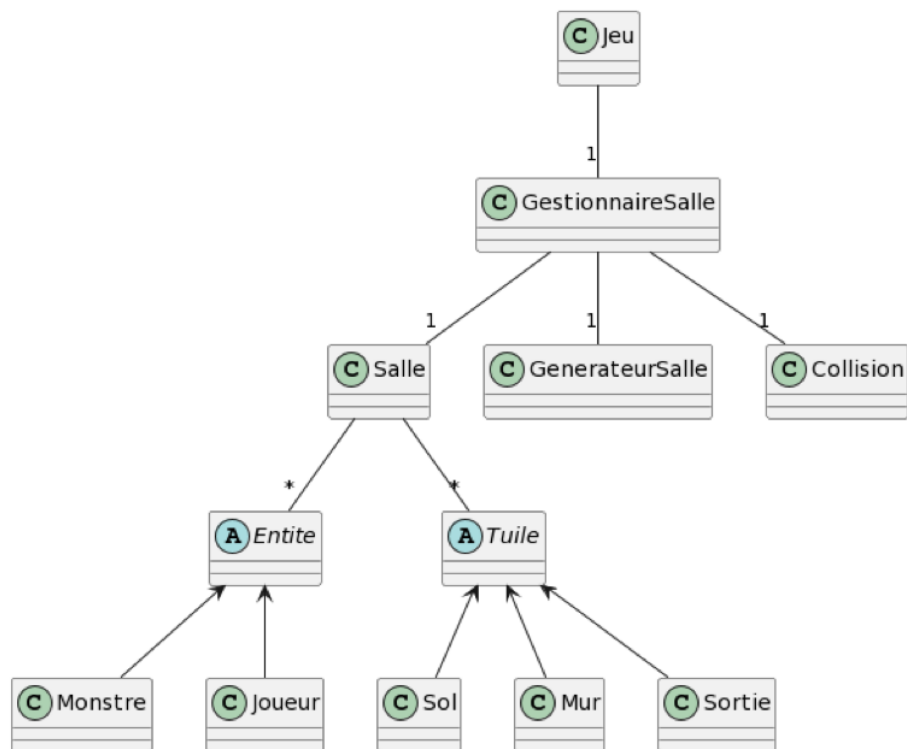


2) BackLogs

Sprint 0 : Lancement

Liste fonctionnalité	Responsable
Créer la salle de départ du jeu et son affichage (Version terminal)	Hugo
Créer un générateur de salle simple (Version terminal)	Hugo
Créer, placer, déplacer le héros	Thomas
Créer un monstre simple, se déplace aléatoirement	Thomas
Gérer les collisions entre le héros, les monstres et les murs	Alexandre
Créer une sortie vers la salle suivante	Louis

Diagramme de classe



BOHAN Thomas

JACQUES Louis

SERRATORE Alexandre

SUCK Hugo

Sprint 0 : Review

Liste fonctionnalité	Validé	Commentaires
Créer la salle de départ du jeu et son affichage (Version terminal)	Validé	Réalisé sans soucis
Créer un générateur de salle simple (Version terminal)	Validé	Implémenté pour faciliter l'ajout de patterns et de forme de génération
Créer, placer, déplacer le héros	Validé	Réalisé sans soucis
Créer un monstre simple, se déplace aléatoirement	Validé	Les monstres n'ont aucun intérêt pour l'instant.
Gérer les collisions entre le héros, les monstres et les murs	Validé	Collisions simples pour l'affichage via terminal. A modifier dans le futur. Suppression de la classe Collision.
Créer une sortie vers la salle suivante	Validé	Réalisé sans soucis

Sprint 0 : Rétrospective

Ce qui s'est bien passé (ou pas) et les décisions pour le sprint suivant :

- Réalisation d'une architecture solide du projet pour faciliter l'implémentation graphique.
- Bonne organisation et communication via le git et trello. Chaque personne notifiait les autres membres du groupe de l'avancée du travail. Chaque membre était constamment au courant de quelle fonctionnalité est terminée et quelle fonctionnalité est en cours et par qui.
- Le travail a été commencé et terminé tôt, ce qui a permis de corriger les éventuels bugs rapidement.

Problèmes :

BOHAN Thomas

JACQUES Louis

SERRATORE Alexandre

SUCK Hugo

- Il y a cependant eu une mauvaise utilisation du système de branche sur git.
Décision prise : Créer et utiliser des branches pour chaque fonctionnalité lors du prochain sprint et utiliser les pull request afin de vérifier le code des autres intervenants avant la merge avec le reste du projet.
- Un problème a eu lieu au niveau de la compilation du projet pour générer le fichier JAR. Des problèmes causés par un souci dans l'ordonnancement du projet et une non détection du dossier de ressources. Pour ce cas exceptionnel, nous avons généré le fichier JAR via IntelliJ.
Décision prise : Pour le sprint suivant nous aurons les lignes de commandes claires et fonctionnelles pour générer et lancer le projet depuis les fichiers sources. Ceci sera effectué en début de sprint 1.

Diagramme de classe (actualisé) :

