**« Backlog » de produit : Genomic Physionomy Viewer**

Conçu par : Les génies du génome

## Équipe :

* + - Jean-Christophe : Codeur en chef : Vérifier les algos, code simple
    - Charles : Contrôle des normes de l’équipe : Tests, Factorisation, Javadoc, Indentation, Propreté
    - Philippe-André : Chef (communication, direction, planif., animation)
    - Pierre-Olivier : Secrétaire (réunion, documents)

## Légende :

* Vert, indique que ces scénarios sont réalisés.
* Jaune, indique que ces scénarios font partie du « backlog de sprint » courant.
* Rouge, problème ou questionnement important qui demande une rencontre d’équipe.
* Aucune couleur, indique que ces scénarios ne sont pas encore faits, toujours en réflexion et modifiables.

## « Backlog » de produit :

1

Acteur ou rôle : Utilisateur

Scénario ou story : En tant qu’utilisateur, je veux avoir une interface qui me permet de voir à la fois un visage en 3D et des contrôles/infos sur les gènes.

Détail ou description : 1. Intégrer un 3D viewer

2. Placer des contrôles pour éventuellement modifier le visage

3. Mettre des onglets qui permettent de naviguer dans les gènes (classé, ordonné)

Tests d’acceptation : GUI fonctionnel, organisé et esthétique.

Complexité : 3

Effort : 2

Commentaires :

2

Acteur ou rôle : Développeur

Scénario ou story : En tant que développeur, je veux être capable de lire un fichier contenant des informations sur les séquences génétiques (RÉFÉRENCES).

Détail ou description : 4. Trouver un fichier (avoir les bonnes données) et un format approprié.

5. Utiliser une librairie/développer des méthodes pour “parser” le fichier.

6. Choisir les bonnes structures de données pour stocker les données.

Tests d’acceptation : Pouvoir placer les infos dans des structures de données.

Complexité : 4

Effort : 3

Commentaires : Peut nécessiter l’aide d’un expert en bio-informatique/génétique afin d’avoir accès à certaines bases de données (il est contacté!!)

3

Acteur ou rôle : Développeur

Scénario ou story : En tant que développeur, je souhaite pouvoir modéliser des objets 3D

Détail ou description : 7. Avoir une interface (3D viewer) qui permet d’afficher du 3D

8. Apprendre à gérer les caractéristiques (couleur, dimensions) des objets 3D

9. Sauvegarder nos objets dans des fichiers.

Tests d’acceptation : Pouvoir observer un objet 3D dans une interface.

Complexité : 4

Effort : 3

Commentaires :

4

Acteur ou rôle : Développeur

Scénario ou story : En tant que développeur, je veux pouvoir développer un système d’organisation (hiérarchie de classe) pour classer les éléments du génome.

Détail ou description : 10. Modèle de classe bien divisé

Tests d’acceptation : Avoir une bonne représentation de l’organisation des gènes sous forme de classes.

Complexité : 3

Effort : 3

Commentaires :

5

Acteur ou rôle : Développeur

Scénario ou story : En tant que développeur, je veux pouvoir savoir les impacts exacts d’un gène / allèle sur le phénotype

Détail ou description : 11. Recherche

Tests d’acceptation : Avoir suffisamment de gènes pour pouvoir déterminer des aspects du visage.

Complexité : 6

Effort : 3

Commentaires :

6

Acteur ou rôle : Développeur

Scénario ou story : En tant que développeur, je veux pouvoir associer un gène à son expression sur la physionomie.

Détail ou description : 12. Créer des attributs selon les impacts des gènes

13. Développer une banque d’information sur le lien génotype/phénotype

Tests d’acceptation : Vérifier avec les gènes utilisés si on a la bonne modification sur les paramètres du visage.

Complexité : 6

Effort : 3

Commentaires :

7

Acteur ou rôle : Développeur

Scénario ou story : En tant que développeur, je veux pouvoir développer un système d’organisation (hiérarchie de classe) pour les éléments du visage (3D)

Détail ou description : 14. Modèle de classe bien divisé

15. RECHERCHE 3D

Tests d’acceptation : Avoir une bonne représentation d’un visage avec des classes

Complexité : 3

Effort : 3

Commentaires :

8

Acteur ou rôle : Développeur

Scénario ou story : En tant que développeur, je veux que mes algorithmes soient bien testés.

Détail ou description : 16. Développer des tests pour chaque classe au fur et à mesure de leur développement

17. Test Driven Developement (presque)

Tests d’acceptation : Avoir une bonne représentation d’un visage avec des classes

Complexité : 2

Effort : 2

Commentaires :

9

Acteur ou rôle : Utilisateur

Scénario ou story : En tant qu’utilisateur, je veux avoir une petite musique agréable qui joue dans l’interface.

Détail ou description : 18. Choix de musique

19. Faire en sorte que la musique joue en tout temps.

Tests d’acceptation : Entendre de la musique à l’ouverture du logiciel.

Complexité : 1

Effort : 1

Commentaires :