**« Backlog » de sprint #003**

Produit :GPV

Conçu par : Les génies du génome

## Nom des membres :

* + - 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)

## Éch**é**ancier (période):

* Du 9 mars 2017 au 30 mars 2017
* Estimé : 56 heures

## Légende :

* Vert, indique que ces items sont réalisés.
* Jaune, indique que ces items sont en cours de réalisation.
* Rouge, problème ou questionnement important qui demande une rencontre d’équipe.
* Aucune couleur, indique que ces items ne sont pas encore faits ou commencés, **on peut toujours les enrichir mais il faut le consentement de toute l’équipe**.

## « Backlog » de sprint

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir modifier les paramètres du visage. |
| Détail ou description : | 1. **Instanciation des évènements utiles à la modification du visage**   1.1. Qui et temps  1.1.1. POD  1.1.2. (2h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Créer les évènements qui sont en lien avec les contrôles  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Un obj qui représente un œil  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un scrollbar aux paramètres de l’interface**   2.1. Qui et temps  2.1.1. CR  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Avoir une interface  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Avoir un slider dans la zone des contrôles, pour pouvoir éventuellement en rajouter d’autres  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. être capable de scroller pour pouvoir rajouter des contrôles  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter les paramètres à modifier dans les classes modèles du visage**   3.1. Qui et temps  3.1.1. CR  3.1.2. (2h)  3.2. Préconditions :  3.2.1. aucune.  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1 Mettre les attributs correspondants aux contrôles dans le modèle.  3.3.2. Binder les propriétés des sliders avec les attributs du modèle mémoire (mettre des valeurs arbitraire en attendant)  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Aucune.  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. Voir que les paramètres du modèle variant selon les contrôles de la vue  3.6. Post-conditions  3.6.1. les contrôles ont un impact sur les valeurs mémoire. |
| Tests d’acceptation : | Les paramètres du modèle varient selon les contrôles de la vue. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **2** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir observer la couleur de cheveux |
| Détail ou description : | **1. Rajouter des cheveux dans le .obj**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JCB  1.1.2. (2h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Rajouter des cheveux sur l’objet 3D  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Avoir des cheveux sur l’objet  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | L’objet a des cheveux |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux que le visage soit suffisamment détaillé. |
| Détail ou description : | **1. Centrer le visage dans l’interface**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JCB  1.1.2. (30min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Centrer le centre de la tête au point (0,0,0)  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. L’objet tourne en étant centré au milieu  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Rajouter des polygones dans l’obj (smooth, détails)**  2.1. Qui et temps  2.1.1. JCB  2.1.2. (3h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. avoir une interface  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Rajouter des détails (plus de polygones)  2.3.2 Lisser les formes du visage (smoothering)  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. L’objet doit être plus lisse et réaliste  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.  **3. Faire des groupements de points selon leur utilité**  3.1. Qui et temps  3.1.1. JCB  3.1.2. (2h)  3.2. Préconditions :  3.2.1. avoir une interface  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1. Regrouper les points selon leur fonction dans le visage (ex. : nez, bouche, etc.)  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Vérifier si on peut jumeler des .obj en un seul fichier, sinon faire des groupes.  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. Des groupes logiques (les composantes du visage) sont manipulable.  3.6. Post-conditions  3.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Un visage détaillé et plus réaliste. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux qu’à partir du modèle, on puisse déterminer le gène qui coderait la couleur des yeux. |
| Détail ou description : | **1. Déterminer les gènes qui influencent la couleur des yeux**  1.1. Qui et temps  1.1.1. PAL  1.1.2. (1h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Déterminer les SNP qui font varier la couleur  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Avoir une liste de SNP qui influencent la couleur des yeux.  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Être capable d’extraire les gènes du modèle**  2.1. Qui et temps  2.1.1.PAL  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. avoir une interface  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Coder un algo pour déterminer les allèles des snp selon la couleur des yeux.  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. un bon allèle doit être détecté.  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.  **3. Être capable d’affecter le bon allèle au SNP.**  3.1. Qui et temps  3.1.1. PAL  3.1.2. (1h)  3.2. Préconditions :  3.2.1. avoir une interface  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1. Modifier la séquence pour poser l’allèle  3.3.2. S’il y a plusieurs choix possible, utiliser les statistiques de répartitions des allèles dans la population européenne.  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Aucune  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. la séquence doit contenir l’allèle dans sa séquence.  3.6. Post-conditions  3.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | En passant une couleur de yeux, il peut créer un snp avec le bon allèle dans sa séquence. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **5** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux qu’à partir du modèle, on puisse déterminer le gène qui coderait la couleur de la peau. |
| Détail ou description : | **1. Déterminer les gènes qui influencent la couleur des peau**  1.1. Qui et temps  1.1.1. PAL  1.1.2. (1h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Déterminer les SNP qui font varier la couleur de la peau.  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Avoir une liste de SNP qui influencent la couleur de la peau.  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Être capable d’extraire les gènes du modèle**  2.1. Qui et temps  2.1.1.PAL  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. voir item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Coder un algo pour déterminer les allèles des snp selon la couleur de la peau.  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. un bon allèle doit être détecté.  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.  **3. Être capable d’affecter le bon allèle au SNP.**  3.1. Qui et temps  3.1.1. PAL  3.1.2. (1h)  3.2. Préconditions :  3.2.1. voir item 2  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1. Modifier la séquence pour poser l’allèle  3.3.2. S’il y a plusieurs choix possible, utiliser les statistiques de répartitions des allèles dans la population européenne.  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Aucune  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. la séquence doit contenir l’allèle dans sa séquence.  3.6. Post-conditions  3.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | En passant une couleur de peau, il peut créer un snp avec le bon allèle dans sa séquence. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **6** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux avoir un fichier qui contient les infos sur le génome. |
| Détail ou description : | **1. Ajouter un fileChooser pour choisir où exporter le fichier**  1.1. Qui et temps  1.1.1. CR  1.1.2. (30min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. intégrer un objet fileChooser dans le sous-menu « file »  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Le file chooser apparaît quand on clique dans le sous menu  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Exporter un fichier FASTA qui contient les séquences**  2.1. Qui et temps  2.1.1. CR  2.1.2. (3h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. avoir des séquences d’ADN  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Respecter le format fasta (.fas)  2.3.2 la description doit contenir : Le RS du SNP, le gène qui contient le SNP, le numéro du Chromosome  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Exemple de fichier fasta : <https://fr.wikipedia.org/wiki/FASTA_(format_de_fichier)>  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Un fichier fasta qui contient les séquences  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Avoir un fichier Fasta standard enregistré sur le disque. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **7** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier la hauteur du visage dans le 3D Viewer. |
| Détail ou description : | 1. **Déterminer quels sont les points de l’obj déterminant la hauteur du visage à être modifiés**   1.1. Qui et temps  1.1.1. POD  1.1.2. (1h-2h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Avoir une librairie Importer 3D  1.2.2. Avoir importé l’obj 3D  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Comprendre.  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Recherche sur la façon dont les .obj sont stockés en mémoire après avoir  été importé par notre importer 3D  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. être capable d’expliquer comment que les .obj sont stockés  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Trouver un algorithme pour modifier la position des points selon le modèle mémoire**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (4h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Trouver comment on peut travailler les points du .obj.  2.3.2.  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Le visage s’étire  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Développer les classes métiers pour permettre de traiter les points**   3.1. Qui et temps  3.1.1. POD  3.1.2. (2h)  3.2. Préconditions :  3.2.1. item 1  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1. Avoir des vecteurs, matrices.  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Aucune  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. Le visage s’étire  3.6. Post-conditions  3.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | La face peut s’étirer de façon « naturelle » |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **8** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier la largeur du visage dans le 3D Viewer. |
| Détail ou description : | 1. **Déterminer quels sont les points de l’obj déterminant la largeur du visage à être modifiés**   1.1. Qui et temps  1.1.1. POD  1.1.2. (1h-2h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Avoir une librairie Importer 3D  1.2.2. Avoir importé l’obj 3D  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Comprendre.  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Recherche sur la façon dont les .obj sont stockés en mémoire après avoir  été importé par notre importer 3D  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. être capable d’expliquer comment que les .obj sont stockés  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Trouver un algorithme pour modifier la position des points selon le modèle mémoire**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (4h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Trouver comment on peut travailler les points du .obj.  2.3.2.  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Le visage s’étire  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | La face peut s’étirer de façon « naturelle » |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **9** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être averti ‘il y a des erreurs. |
| Détail ou description : | **1. Créer une classe de message d’alerte**  1.1. Qui et temps  1.1.1. CR  1.1.2. (30min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Basée sur les AlertBox JavaFX  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Avoir une classe d’alert box  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Faire afficher un dialogue lorsqu’une exception est catchée dans le controleur**  2.1. Qui et temps  2.1.1. CR  2.1.2. (30min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. AFaire afficher le message de l’exception  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1.Aucune  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Lorsqu’il y a une erreur, un message s’affiche  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Un message contenant le message de l’exception s’affiche s’il y en a une. |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **10** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de voir une couleur sur la peau. |
| Détail ou description : | 1. **Appliquer un matériel sur le visage**   1.1. Qui et temps  1.1.1. POD  1.1.2. (1h-2h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Avoir une librairie Importer 3D  1.2.2. Avoir importé l’obj 3D  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Appliquer un matériel (sur l’objet au complet ou sur un groupe).  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Un matériel est appliqué sur l’objet  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Modifier la couleur du matériel**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Affecter une couleur au matériel.  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. L’objet est coloré  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Faire varier la couleur selon un contrôle**   3.1. Qui et temps  3.1.1. POD  3.1.2. (1h)  3.2. Préconditions :  3.2.1. item 1  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1. Lier la couleur à un contrôle. (ListView, couleur beige pâle, beige moyen, beige foncé ou brun)  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Aucune  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. La couleur du visage change lorsqu’on change la valeur du contrôle.  3.6. Post-conditions  3.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Le visage est coloré et on peut faire varier la couleur avec un contrôle. |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |