**« Backlog » de sprint #004**

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 30 mars 2017 au 13 avril 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

|  |  |
| --- | --- |
| **10** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir voir des cheveux afin d’avoir un portrait qui ressemble plus a celui d’un humain |
| 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 avec des faces  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Importer un obj qui vient d’Internet  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 : | Le visage a des cheveux |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **11** | |
| 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 : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **18** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir voir dans l’application les gènes qui influencent la couleur de la peau. |
| Détail ou description : | 1. **Avoir un mode « vue d’ADN » dans l’application**   1.1. Qui et temps  1.1.1. CR  1.1.2. (2h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Créer une vue supplémentaire  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. une fenêtre additionnelle peut s’ouvrir à la place d’une nouvelle vue, mais elle doit bloquer le focus de la fenêtre principale.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. on doit être dans une autre section du programme qui nous empêche de modifier le visage  1.6. Post-conditions  1.6.1. aucun   1. **Afficher un onglet qui affiche les SNPs de la peau**   2.1. Qui et temps  2.1.1. CR  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.2 La vue ADN contient un onglet « Peau »  2.3.3 Dans cet onglet, il y a tous les SNPs qui influencent la peau et leurs informations (séquences, chromosome, Gène, position de la variation)  2.3.4 La variation doit être en gras dans la séquence  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. on doit pouvoir observer les modifications faites à la peau  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Dans la vue ADN, on peut observer les données de SNP pour la couleur de la peau. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **19** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir voir dans l’application les gènes qui influencent la couleur des yeux. |
| Détail ou description : | 1. **Afficher un onglet qui affiche les SNPs des yeux**   2.1. Qui et temps  2.1.1. CR  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Avoir une vue ADN  2.3. Règles d’affaires :  2.3.2 La vue ADN contient un onglet « Yeux»  2.3.3 Dans cet onglet, il y a tous les SNPs qui influencent les yeux et leurs informations (séquences, chromosome, Gène, position de la variation)  2.3.4 La variation doit être en gras dans la séquence  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. on doit pouvoir observer les modifications faites aux yeux  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Dans la vue ADN, on peut observer les données de SNP pour la couleur des yeux. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **20** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir voir dans l’application les gènes qui influencent la couleur des cheveux. |
| Détail ou description : | 1. **Afficher un onglet qui affiche les SNPs des cheveux**   2.1. Qui et temps  2.1.1. CR  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Avoir une vue ADN  2.3. Règles d’affaires :  2.3.2 La vue ADN contient un onglet « Cheveux »  2.3.3 Dans cet onglet, il y a tous les SNPs qui influencent les yeux et leurs informations (séquences, chromosome, Gène, position de la variation)  2.3.4 La variation doit être en gras dans la séquence  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. on doit pouvoir observer les modifications faites aux yeux  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Dans la vue ADN, on peut observer les données de SNP pour la couleur des cheveux. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **21** | |
| 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 cheveux. |
| Détail ou description : | **1. Déterminer les gènes qui influencent la couleur des cheveux**  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 des cheveux.  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 cheveux.  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 des cheveux.  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 cheveux, il peut créer un snp avec le bon allèle dans sa séquence. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **22** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur je veux qu’on puisse modifier l’écart entre les yeux afin de pouvoir avoir un modèle réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant d’écarter les yeux**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (2h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. créer une zone « slider des yeux »  2.3.2 mettre un slider dedans  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 slider est dans une zone attitrée à l’oeil  2.6. Post-conditions  2.6.1. 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. (2h)  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.  2.4. 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 liés aux yeux pour traiter les points**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (2h)  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.  2.4. 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 : | Les yeux s’écartent lorsqu’on bouge le slider. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **23** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier les oreilles afin de faire un portrait réaliste |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant de modifier la position des oreilles**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. créer une zone « slider des oreilles »  2.3.2 ajouter le slider  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. il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un slider permettant de modifier l’orientation des oreilles**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1 ajouter le slider  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. il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. 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.  2.4. 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. Les oreilles tournent et montent/descendent  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Développer les classes métiers reliées à la face 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 : | On peut faire une translation des oreilles en bougeant le slider et une rotation en bougeant l’autre slider. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **24** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier la position de la bouche afin de faire un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant de modifier la position la bouche**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. ajouter le slider dans la zone « slider de la bouche »  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. il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. 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.  2.4. 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 bouche fait une translation lorsqu’on bouge le slider. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **25** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier les sourcils afin de faire un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant de changer l’écart entre les sourcils**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. ajouter le slider dans la zone « slider des sourcils»  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. il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. 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.  2.4. 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. la bouche se modifie  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Les sourcils s’écartent lorsqu’on bouge un slider. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **26** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier le nez afin de faire un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant de changer la position du nez**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. ajouter le slider dans la zone « slider du nez»  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. il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un slider permettant de déformer l’arche du nez**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. ajouter le slider dans la zone « slider du nez»  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. il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un slider permettant de allonger la pointe du nez**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. ajouter le slider dans la zone « slider du nez»  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. il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un slider permettant de écarter les narines**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. ajouter le slider dans la zone « slider du nez»  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. il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. 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.  2.4. 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. la bouche se modifie  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Le nez peut se déformer (narine, arche, position du nez, pointe du nez) |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **27** | |
| 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 distance entre les yeux. |
| Détail ou description : | **1. Déterminer les gènes qui influencent la distance entre les 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 distance entre les 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 la distance entre les yeux, il peut créer un snp avec le bon allèle dans sa séquence. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **28** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir modifier la couleur de la peau avec un contrôle afin de voir les différentes variations génétiques possibles. |
| Détail ou description : | **1. Associer un contrôle à la couleur de la 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. Ajouter un ChoiceBox qui contient les SkinColor dans une section de contrôles pour 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 colorBox de skincolor dans une zone dédiée à la peau.  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Appliquer la couleur sur la peau en fonction du contrôle**  2.1. Qui et temps  2.1.1.PAL  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. affecter la couleur de la peau dans le modèle selon la valeur du ChoiceBox.  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. La peau doit changer de couleur.  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | En changeant la valeur du contrôle, la peau doit changer de couleur. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **29** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir modifier la couleur des cheveux avec un contrôle afin de voir les différentes variations génétiques possibles. |
| Détail ou description : | **1. Associer un contrôle à la couleur des cheveux**  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. Ajouter un ChoiceBox qui contient les HairColor dans une section de contrôles pour les cheveux  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Avoir une colorBox de haircolor dans une zone dédiée aux cheveux  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Appliquer la couleur sur les cheveux en fonction du contrôle**  2.1. Qui et temps  2.1.1.PAL  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. affecter la couleur des cheveux dans le modèle selon la valeur du ChoiceBox.  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Les cheveux doivent changer de couleur.  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | En changeant la valeur du contrôle, les cheveux doivent changer de couleur. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **30** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux pouvoir avoir un groupe de points qui représente le nez. |
| Détail ou description : | **1. Avoir un groupe pour chaque narine**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JC  1.1.2. (1h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. grouper chaque narine dans un groupe individuel (narine gauche, narine droite)  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. les narines sont groupées individuellement  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Avoir un groupe pour l’arche du nez**  2.1. Qui et temps  2.1.1.JC  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucun  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. grouper les points de l’arche du nez  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. l’arche du nez est dans un groupe  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.  **3. Avoir un groupe pour la pointe du nez**  2.1. Qui et temps  2.1.1.JC  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucun  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. grouper les points du bout du nez  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1.le bout du nez est dans un groupe  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Le nez est séparé en petits groupes |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **31** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux pouvoir avoir un groupe de points qui représente les yeux. |
| Détail ou description : | **1. Avoir un groupe pour le blanc des yeux**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JC  1.1.2. (1h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. grouper le blanc des yeux, (gauche et droit séparé)  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. les blancd d’yeux sont groupées individuellement  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Avoir un groupe pour l’iris**  2.1. Qui et temps  2.1.1.JC  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucun  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. grouper les iris (gauche et droit séparé)  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1.les iris sont dans 2 groupes séparés  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.  **3. Avoir un groupe pour la pupille**  2.1. Qui et temps  2.1.1.JC  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucun  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. grouper les pupilles (gauche et droit séparé)  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. les pupilles sont dans 2 groupes séparés  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Les yeux sont séparés en petits groupes |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **32** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux pouvoir avoir un groupe de points qui représente les sourcils |
| Détail ou description : | **1. Avoir un groupe pour les sourcils**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JC  1.1.2. (30 min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. grouper les sourcils gauches et droits dans 2 groupes séparés  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. les sourcils sont groupées individuellement  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | les sourcils sont groupées individuellement |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **33** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux pouvoir avoir un groupe de points qui représente les sourcils |
| Détail ou description : | **1. Avoir un groupe pour la bouche**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JC  1.1.2. (30 min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. grouper la bouche  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. la bouche est groupée  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | La bouche est groupée |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **34** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux pouvoir avoir un groupe de points qui représente les oreilles |
| Détail ou description : | **1. Avoir un groupe pour l’oreille gauche**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JC  1.1.2. (1h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. grouper les points de l’oreille gauche  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. les points de l’oreille gauche sont groupés  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Avoir un groupe pour l’oreille droite**  2.1. Qui et temps  2.1.1.JC  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. aucun  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. grouper les points de l’oreille droite  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. les points de l’oreille droite sont groupés  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Il y a un groupe pour chaque oreille |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |
|  |  |