**« 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 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 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 : | L’objet 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 : |  |
|  |  |
| **15** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier la hauteur du visage afin de faire un portrait réaliste |
| 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 : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **16** | |
| 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 : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **#** | |
| 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 : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **#** | |
| 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 : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **#** | |
| 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 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 « 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 : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **#** | |
| 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 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 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 : |  |
|  |  |