

SPRINT no.3

29/3/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

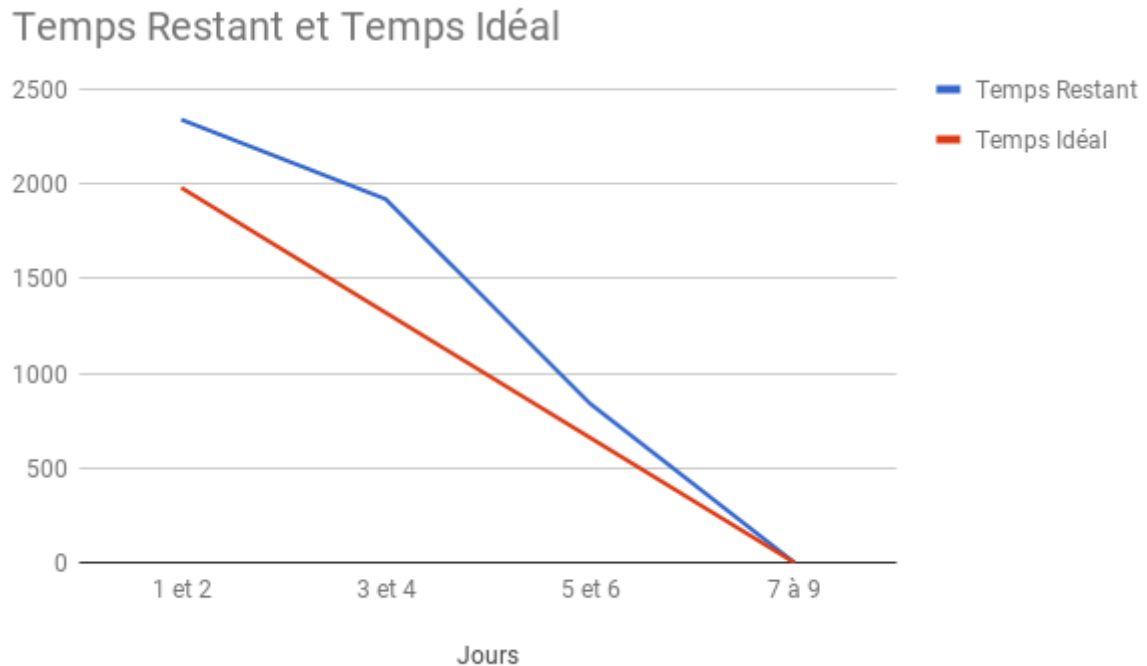
Sprint goal: Perfectionnement du réalisme du système.

Date: du 20/3/2018 au 29/3/2018

Sprint Backlog:

User stories	Tâches	Jour 1-2	Jour 3-4	Jour 5-6	Jour 7-9	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir un environnement généré aléatoirement	Intégration des biomes	2	0	0	0			x
	Correction de bugs	1	0	3	0			x
L'utilisateur veut voir des agents interagir dans un environnement	Coder la reproduction des agents	2	0	4	0			x
	Améliorer le système de poursuite	0	0	0	3			x
	Coder la recherche de nourriture	0	3	3	3			x
L'utilisateur veut voir des objets graphiques évolués	Ajout de textures pour les agents	0	0	0	0		x	
	Optimisation OpenGL	0	4	8	8			x

Burn-down chart:



Sprint review:

L'optimisation OpenGL ayant pris plus de temps que prévu, nous avons décidé de ne pas ajouter de textures aux objets graphique et de nous concentrer sur la partie métier de notre programme. En vue d'avoir un environnement stable (i.e. une densité de forêt bornée, assurer la pérennité des espèces, etc.), nous avons décidé d'ajouter une « User Story » à notre Product Backlog : « L'utilisateur veut voir un écosystème stable et réaliste ». Les tâches s'y associant consisteront principalement à la création d'un programme permettant d'obtenir des valeurs de configuration de manière expérimentale.

Sprint retrospective:

Aucun commentaire.