

PRODUCT BACKLOG

User stories	Priorité	Taille	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir le monde en relief (3D)	1	3			x
L'utilisateur veut voir des agents interagir dans un environnement	1	1			x
L'utilisateur veut voir des objets graphiques évolués	2	2		x	
L'utilisateur veut voir des catastrophes naturelles	4	4		x	
L'utilisateur veut voir un cycle de saisons différentes	3	1			x
L'utilisateur veut que les conditions climatiques affectent l'écosystème	4	4			x
L'utilisateur veut voir une civilisation humaine se former	5	5			x
L'utilisateur veut voir une activité humaine réaliste	5	4			x
L'utilisateur veut voir une faune et une flore variées	4	2			x
L'utilisateur veut voir un environnement généré aléatoirement	2	4			x
L'utilisateur veut voir un écosystème stable et réaliste	3	4			x

SPRINT no.1

8/3/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

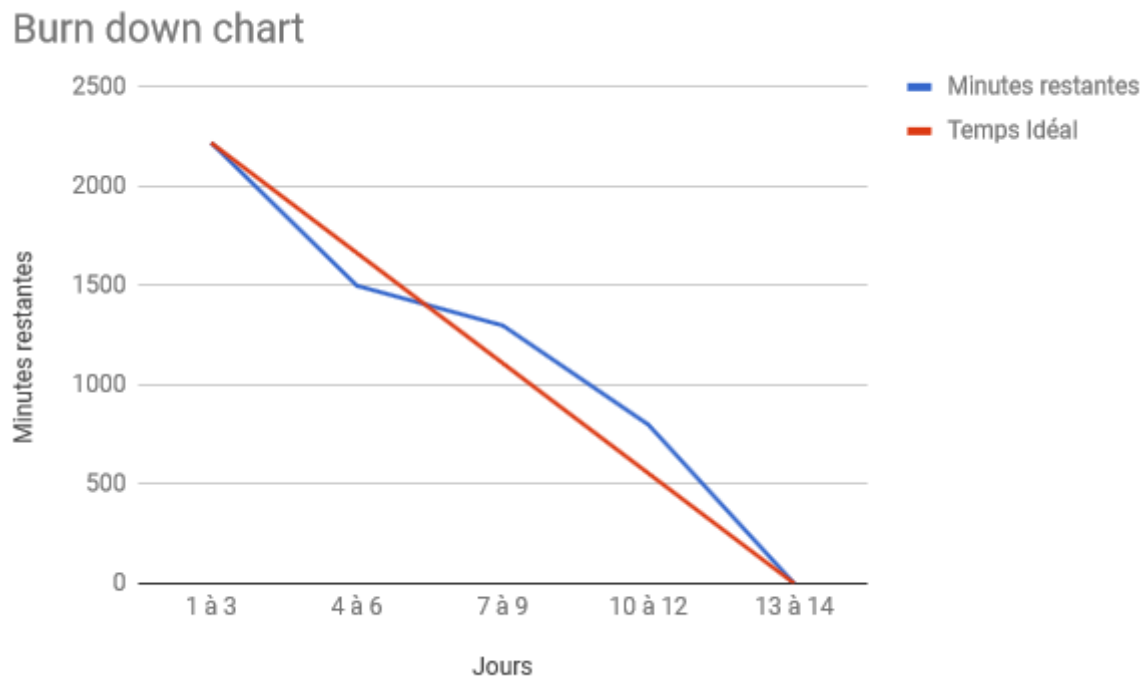
Sprint goal: Construire un écosystème interactif.

Date: du 19/2/2018 au 5/3/2017

Sprint Backlog:

User stories	Tâches	jour 1-3	jour 4-6	jour 7-9	Jour 10-12	Jour 13-15	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir le monde en relief (3D)	Choix de la librairie graphique	1	0	0	0	0			x
	Choix de l'architecture logicielle	4	0	2	0	0			x
	Implémentation du rendu graphique	0	4	2	4	0			x
	Ecrire une convention de codage	1	0	0	0	0			x
L'utilisateur veut voir des agents interagir dans un environnement	Coder la génération de la forêt	1	0	0	0	0			x
	Coder l'affichage des objets (arbre, agents)	0	0	0	2	0			x
	Coder la probabilité de mise à feu	1	0	0	0	0			x
	Coder les règles de voisinage	1	0	0	0	0			x
	Coder le comportement des agents	0	0	8	0	8			x

Burn-down chart:



Sprint review:

Le choix de la librairie graphique s'est porté sur OpenGL. Nous avons conçu une architecture logicielle qui sépare complètement l'IHM de la partie métier (i.e. l'automate principale peut-être lancé sans IHM en passant un argument à la fonction main). Ajout de la génération d'environnement dans le Product Backlog.

Sprint retrospective:

Aucun problème d'organisation de l'équipe.

SPRINT no.2

19/3/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

Sprint goal: Générer un environnement réaliste aléatoirement.

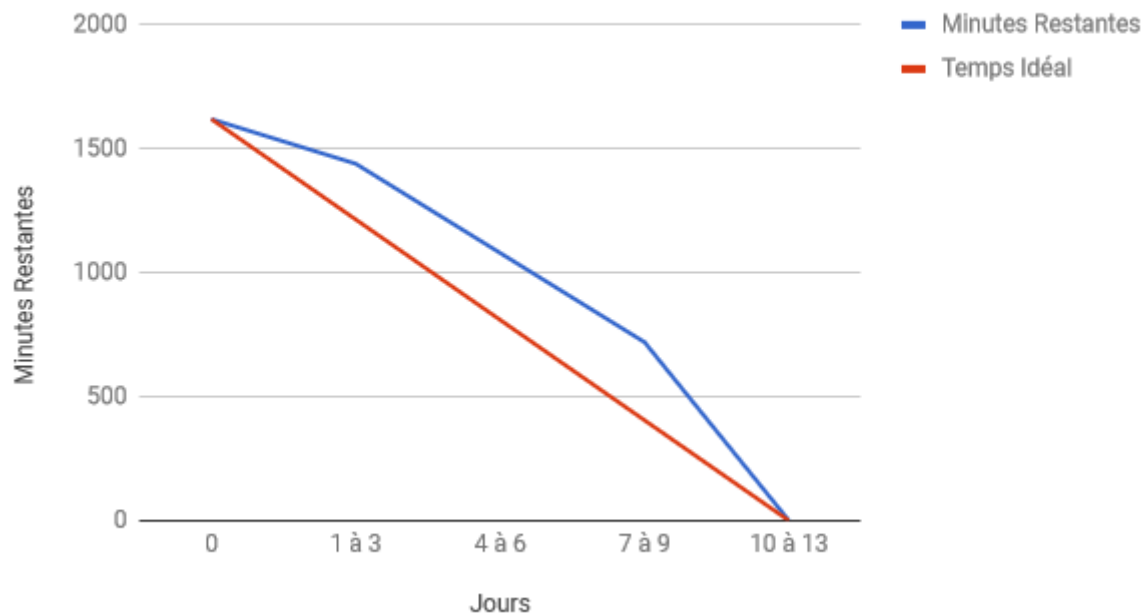
Date: du 6/3/2018 au 19/3/2018

Sprint Backlog:

User stories	Tâches	Jour 1-3	Jour 4-6	Jour 7-9	Jour 10-13	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir un environnement généralisé aléatoirement	Coder un filtre de Perl	1	0	0	2			x
	Coder la généralisation aléatoire de biome	0	6	6	0			x
L'utilisateur veut voir des agents interagir dans un environnement	Perfectionner le comportement des agents	0	0	0	10			x
	Modifier l'architecture pour permettre plusieurs états pour une case	2	0	0	0			x

Burn-down chart:

Burn down Chart



Sprint review:

Le paysage est désormais généré aléatoirement. Les prédateurs chassent les proies, les proies se nourrissent d'herbe. Les fonctionnalités de reproduction des agents doivent être implémentées. Les biomes doivent être intégrés.

Sprint retrospective:

La semaine de partiels ainsi que quelques aléas médicaux d'un des membres du binôme expliquent la répartition contestable du temps de travail au cours du sprint. Le travail prévu à quand même pu être achevé à temps.

SPRINT no.3

29/3/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

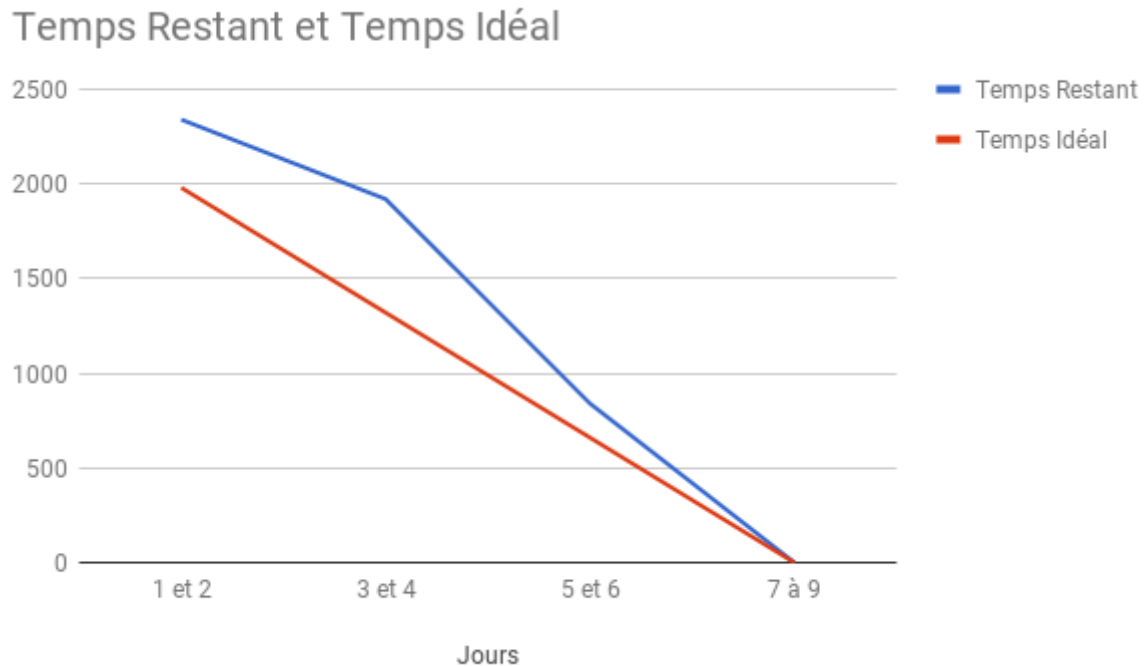
Sprint goal: Perfectionnement du réalisme du système.

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.

SPRINT no.4

5/4/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

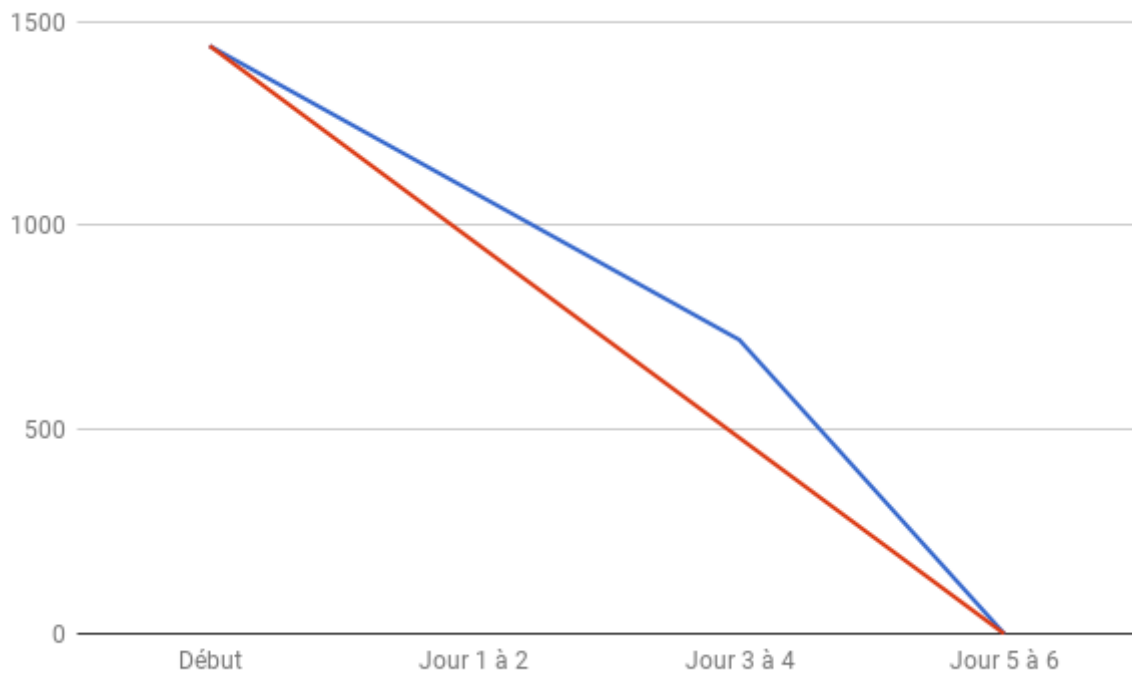
Sprint goal: Perfectionnement du réalisme du système et diversification des agents.

Date: du 30/3/2018 au 5/4/2018

Sprint Backlog:

User stories	Tâches	Jour 1-2	Jour 3-4	Jour 5-6	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir une activité humaine réaliste	Implémenter la classe « humain »	2	0	3			x
	Implémenter la chasse en groupe	0	0	5			x
	Implémenter un système de tribu	0	2	0			x
L'utilisateur veut voir un écosystème stable et réaliste	Mettre en place un module de lecture/écriture de fichier de configuration	2	0	0			x
	Définir une plage de valeurs pour chaque propriété à tester	2	0	0			x
	Coder un programme à part entière essayant plusieurs configurations différentes	0	4	4		x	

Burn-down chart:



Sprint review:

Face à la complexité de l'automate final et du nombre de paramètres à prendre en compte grandissant pour avoir un automate le plus réaliste possible, le programme annexe de tests est devenu irréalisable dans les délais prévus. Nous avons donc décidé de nous concentrer sur les fonctionnalités du programme.

Sprint retrospective:

Aucun commentaire.

SPRINT no.5

16/4/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

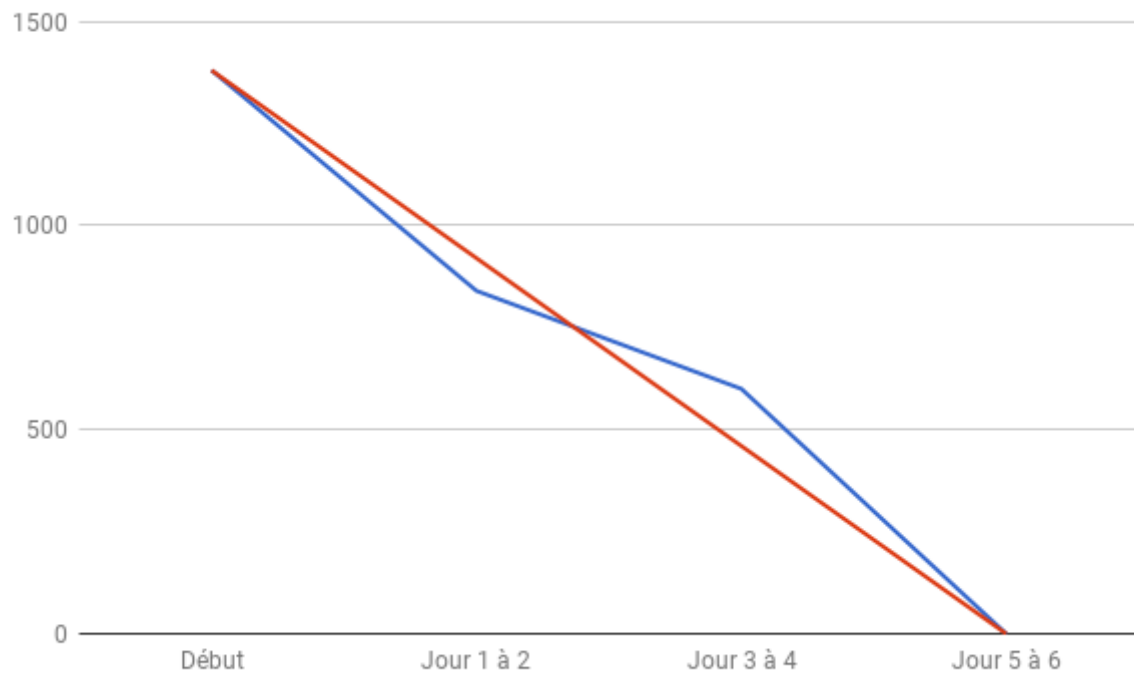
Sprint goal: Perfectionnement du réalisme du système et diversification des agents.

Date: du 9/3/2018 au 16/4/2018

Sprint Backlog:

User stories	Tâches	Jour 1-2	Jour 3-4	Jour 5-6	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut voir une activité humaine réaliste	Implémenter une recherche de chemin	4	0	5			x
L'utilisateur veut voir une civilisation humaine se former	Implémenter la gestion et l'utilisation des ressources	2	1	2			x
L'utilisateur veut voir un cycle de saisons	Implémenter un cycle jour/nuit	2	0	0			x
	Ajuster la vitesse des automates pour avoir un écosystème cohérent	1	0	0			x
	Implémenter les saisons	0	3	3			x

Burn-down chart:



Sprint review:

Dû à une architecture montrant ses limites, la recherche de chemin et la gestion de ressources ont dû être grandement simplifiées.

Sprint retrospective:

Aucun commentaire.

SPRINT no.6

5/4/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

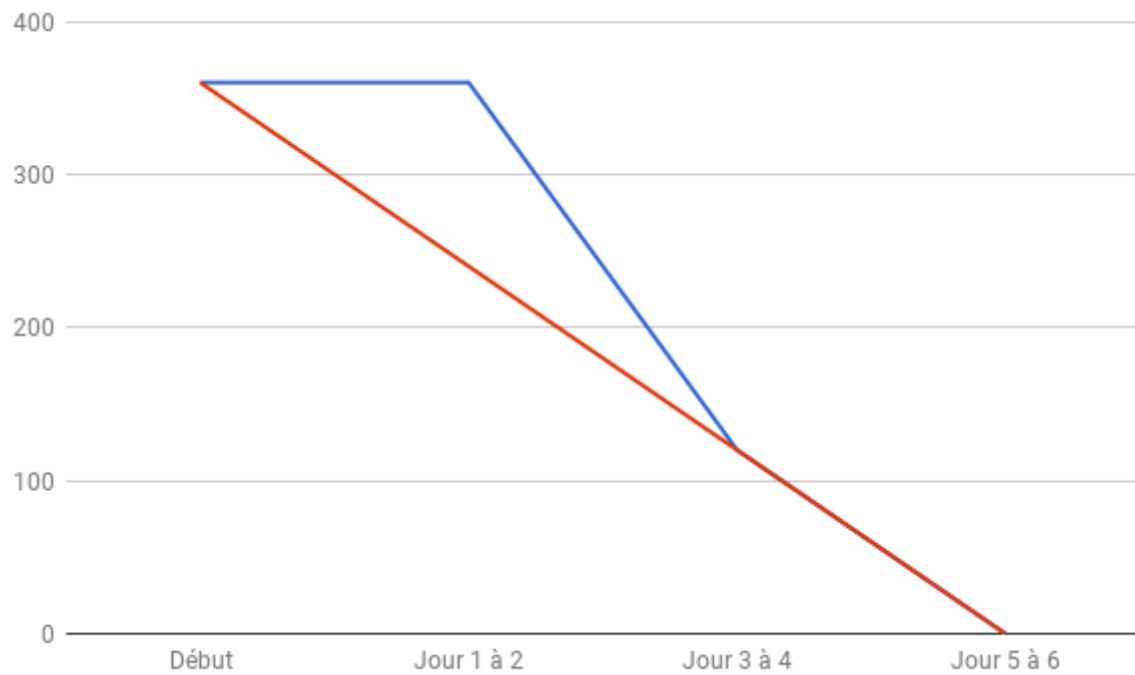
Sprint goal: Perfectionnement du réalisme du système et diversification des agents.

Date: du 17/4/2018 au 27/4/2018

Sprint Backlog:

User stories	Tâches	Jour 1-2	Jour 3-4	Jour 5-6	En attente	Prête	Terminée
L'utilisateur veut que les conditions climatiques affectent l'écosystème	Ajuster les paramètre de l'automate « forêt » en fonction des saisons	0	4	0			x
	Ajuster les paramètre de l'automate « agents » en fonction des saisons	0	0	2			x

Burn-down chart:



Sprint review:

Les paramètres changent désormais en fonction des saisons.

Sprint retrospective:

Aucun commentaire.