

SPRINT no.1

8/3/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

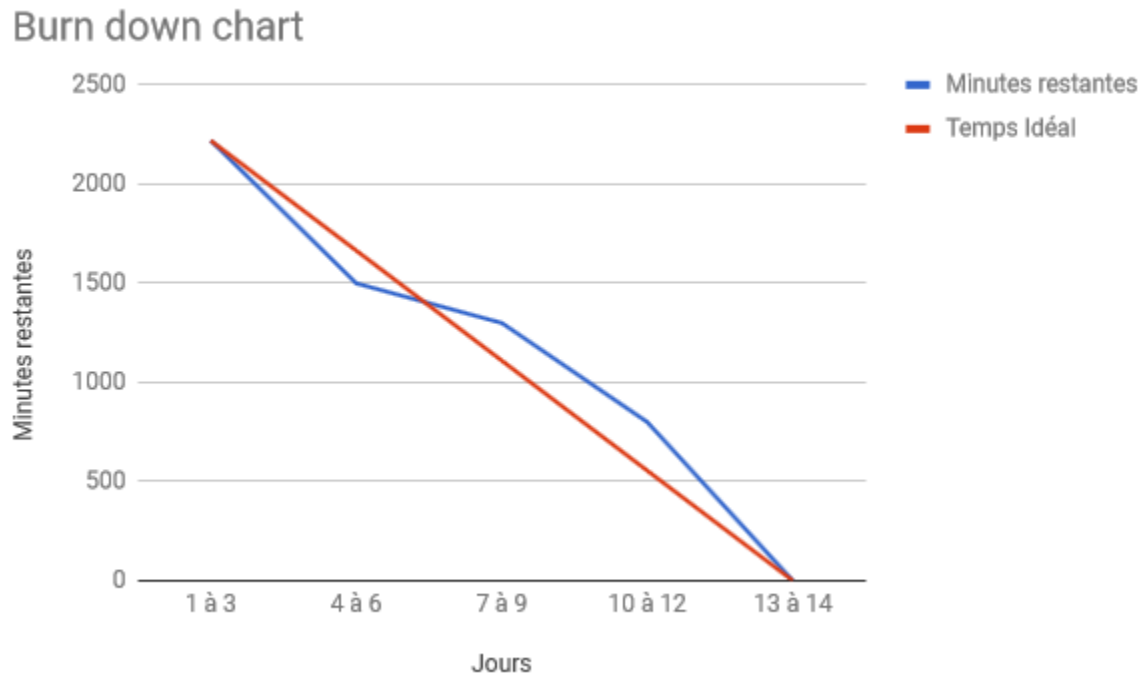
Sprint goal: Construire un écosystème interactif.

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 12-14	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.