

SPRINT no.2

19/3/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo

Sprint goal: Générer un environnement réaliste aléatoirement.

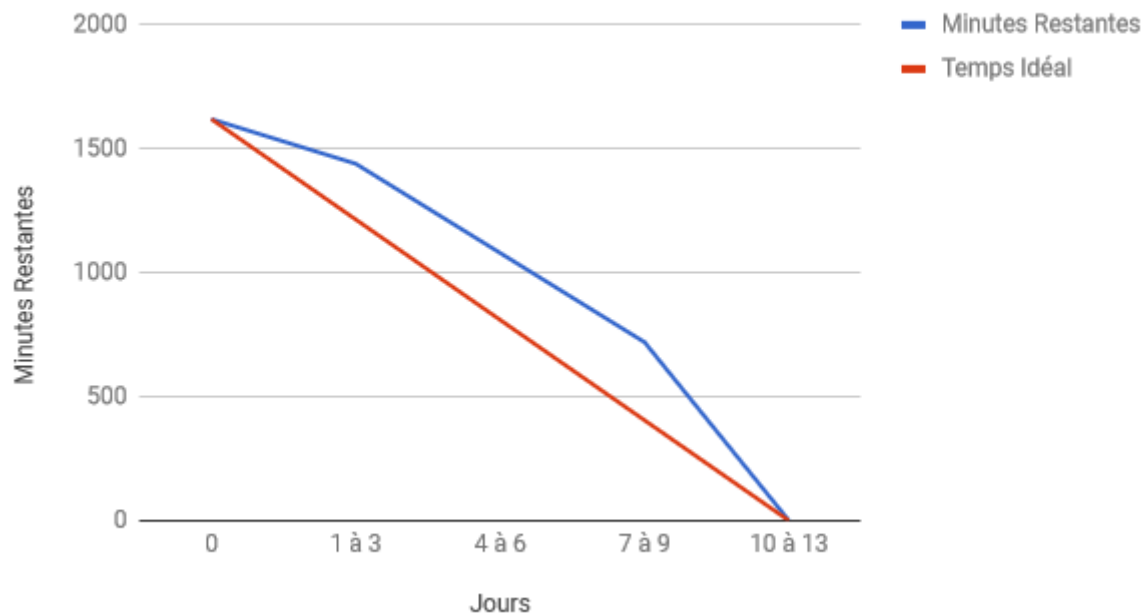
Date: du 6/3/2018 au 19/3/2018

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.