SPRINT no.1

**Sprint goal**: Construire un écosystème interactif

**Date**: du 19/2/2018 au 23/2/2017

**Sprint backlog**:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User Stories** | **Titre** | **Description** | **Etat** |
| L’utilisateur veut voir le monde en relief (3D) | Choix de la librairie graphique | Prendre en main JOGL, JavaFX 2D/3D. | fait |
| Ecrire une convention de codage | Définir les syntaxes préférées, le format et l’utilisation de commentaires, ainsi que la structure du code au sein même des classes. | fait |
| Choix de l’architecture logicielle | Définir une architecture logicielle dont la partie métier serait complètement séparée de la partie graphique. | fait |
| Implémentation du rendu graphique | Implémenter les classes d’affichage utilisant openGL | prêt |
| L’utilisateur veut voir des agents interagir dans un environnement | Implémentation des automates | Définir des automates “Forêt” et “Agents”. | prêt |

**Sprint review**:

< env. 5 lignes >

*Dans ce cas, la review contiendra les points forts et faibles de chaque approche, et la décision sur quel rendu utiliser. Éventuellement: les modifications à apporter au product backlog.*

**Sprint retrospective**:

< env. 5 lignes >

*Éventuellement, des commentaires sur l’organisation de l’équipe.*

**Feuille de temps de WESQUY Enzo (responsable Environnement)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Description du travail**  *(nom de la tâche et brève description du travail réalisé)* | **Durée estimée**  *(en heure)* | **Durée réelle** *(en heures)* |
| Choix de la librairie graphique |  |  |
| Ecrire une convention de codage |  |  |
| Choix de l’architecture logicielle |  |  |
| Implémentation de l’automate “Forêt” |  |  |
| Implémentation du rendu graphique |  |  |

**Feuille de temps de SERREAU Quentin (responsable Agent)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Description du travail**  *(nom de la tâche et brève description du travail réalisé)* | **Durée estimée**  *(en heure)* | **Durée réelle** *(en heures)* |
| Choix de la librairie graphique |  |  |
| Choix de l’architecture logicielle |  |  |
| Implémentation de l’automate “Agents” |  |  |