SPRINT no.3

*19/3/2018, SERREAU Quentin & WESQUY Enzo*

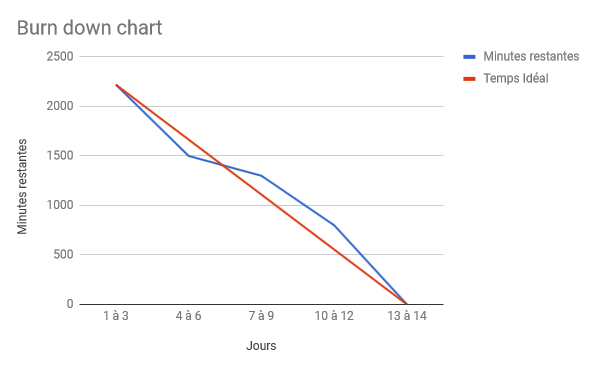
**Sprint goal**: Perfectionnement du réalisme du système.

**Date**: du 20/3/2018 au 26/3/2018

**Sprint Backlog**:

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

**Sprint retrospective**:

Aucun commentaire.