

Sprint planning 3

Figma :

- Terminer les mock-ups et leurs transitions pour chaque rôle afin d'avoir une idée plus claire sur comment s'enchainent les différentes pages et identifier les composants communs entre les rôles.

Implémentation :

- Début implémentation
- Création des différents visuels qui vont être proposer dans l'application
- Création des liens avec la base de données (+ création de la nôtre si besoin pour compléter celle déjà proposée).
- Demander quelles technologies sont déjà utilisées pour gérer les données sur Webcampus afin d'utiliser des technologies compatibles avec celles-ci

Résultats du poker planning :

User story 7 → 3

User story 2 → 5

User story 20 → 5

User story 26 → 2

User story 8 → 21

User story 30 → 3

User story 24 → 8

User story 29 → 2

User story 12 → 3

User story 22 → 3

User story 21 → 3

User story 38 → 5