

Master 1 GIL - Gestion de projet - Présentation et validation des livrables

Groupe 1 Agora V3-1 : Partie bibliothèque de jeux

18 avril 2024

Participants

Nom	Prénom	Groupe
Caron	Pascal	Client
Binginot	Etienne	1
Cauchois	Niels	1
Ducroq	Yohann	1
Khabouri	Izana	1
Mazuy	Axelle	1
Montagne	Erwann	1
Thiberville	Malvina	1
Van Liedekerke	Florian	1

Table des matières

1	Sprint 0 - POC 6 qui prend	3
2	Sprint 1 - Fin de 6 qui prend	3
3	Sprint 2 - Splendor fonctionnel	3
4	Sprint 3 - Animation Splendor et Glenmore fonctionnel	3
5	Sprint 4 - Animation Glenmore et début Myrmes (version alpha)	4
6	Sprint 5 - Myrmes (version partielle)	4
7	Sprint 6 - Myrmes (version complète)	5
8	Sprint 7 - Myrmes (version complète et remise à jour)	5

1 Sprint 0 - POC 6 qui prend

Réunion de présentation tenue le : 16 janvier 2024

US	Description	OK/NOK	Retour (à améliorer)
US1	Choix d'une carte à poser par l'utilisateur	OK	
US2	Démarrage de la manche	OK	
US3	Traitement des cartes des joueurs	OK	
US4	Fin d'une manche	OK	
US5	Démarrage de la partie	OK	
US6	Classement des têtes de taureaux	OK	

2 Sprint 1 - Fin de 6 qui prend

Réunion de présentation tenue le : 8 février 2024

Présentation des modifications : 29 février 2024

US	Description	OK/NOK	Retour (à améliorer)
US7	Gestion du spectateur	OK	
US8	Animation de dépôt des cartes et classement	OK	
US9	Intégration du chat de discussion des joueurs	OK	
US10	Intégration à la plateforme	OK	
US11	Modifications sur retour client	OK	
US12	Gestion des logs	OK	Enlever le mot points inutile dans le classement

3 Sprint 2 - Splendor fonctionnel

Réunion de présentation tenue le : 29 février 2024

Présentation des modifications : 15 mars 2024

US	Description	OK/NOK	Retour (à améliorer)
US13	Démarrage de la partie	OK	
US14	Choix de jetons par le joueur	OK	
US15	Achat d'une carte de développement par le joueur	OK	
US16	Réservation d'une carte de développement par le joueur	OK	
US17	Fin d'une partie	OK	
US18	Classement	OK	
US19	Intégration à la plateforme	OK	
US20	Modification sur retour client	OK	Augmenter taille des numéros de jetons Changer certaines couleurs pour plus de visibilité

4 Sprint 3 - Animation Splendor et Glenmore fonctionnel

Réunion de présentation tenue le : 15 mars 2024

Présentation des modifications : 28 mars 2024

US	Description	OK/NOK	Retour (à améliorer)
US21	Animations des jetons et des cartes	OK	
US22	Démarrage de la partie	OK	
US23	Gestion des manches et du classement	OK	
US24	Déplacement sur une tuile Placement de la tuile	OK	
US25	Choix d'activation des tuiles	OK	
US26	Gestion des ressources	OK	
US27	Intégration à la plateforme	OK	
US28	Modifications sur retour client	OK	Echange des plateaux principal et personnel Système de prévisualisation du plateau principal

5 Sprint 4 - Animation Glenmore et début Myrmes (version alpha)

Réunion de présentation tenue le : 28 mars 2024

Présentation des modifications : 9 avril 2024

US	Description	OK/NOK	Retour (à améliorer)
US29	Animations de déplacement des villageois de Glenmore	OK	
US30	Démarrage de la partie	OK	
US31	Phase événement	OK	
US32	Phase nourrice	OK	
US33	Initialisation phase ouvrière	NOK : 28 mars OK : 8 avril	Fonctionnalité non présentée en front
US34	Déplacement des ouvrières	NOK : 28 mars OK : 8 avril	Fonctionnalité non présentée en front
US35	Placement des objets sur le terrain	OK	
US36	Intégration à la plateforme	OK	
US37	Modifications sur retour client	OK	Echange des plateaux principal et personnel

6 Sprint 5 - Myrmes (version partielle)

Réunion de présentation tenue le : 9 avril 2024

Présentation des modifications : 18 avril 2024

US	Description	OK/NOK	Retour (à améliorer)
US38	Phase récolte	OK	
US39	Fin de manche Phase hiver	OK	
US40	Gestion des points	OK	
US41	Création des objectifs	OK	
US42	Initialisation phase atelier	OK	
US43	Modifications sur retour client	OK	Annuler l'ensemble du placement des nourrices Annuler l'ensemble de la phase ouvrière tant que non confirmé

7 Sprint 6 - Myrmes (version complète)

Réunion de présentation tenue le : 18 avril 2024

Présentation des modifications : 7 mai 2024

US	Description	OK/NOK	Retour (à améliorer)
US44	Animations	OK	
US45	Gestion des objectifs	NOK : 18/04	Un seul menu Améliorer l'interactivité de 3 objectifs
US46	Factorisation du code	OK	A voir avec le référent technique
US47	Ajout de la possibilité d'exclure un joueur	OK	A compléter avec l'autre groupe
US48	Phase ouvrière - annulation du coup	OK	Voir pour une pile de mouvement
US49	Phase atelier	OK	
US50	Placement automatique sur les pistes de naissance	OK	

8 Sprint 7 - Myrmes (version complète et remise à jour)

Réunion de présentation tenue le : 7 mai 2024

US	Description	OK/NOK	Retour (à améliorer)
US44	Animations	OK	
	Fluidité des coups	OK	
US45	Gestion des objectifs	OK : 7/05	
	Améliorer l'interactivité de 3 objectifs		
US46	Factorisation du code	OK	Vu avec le référent technique