

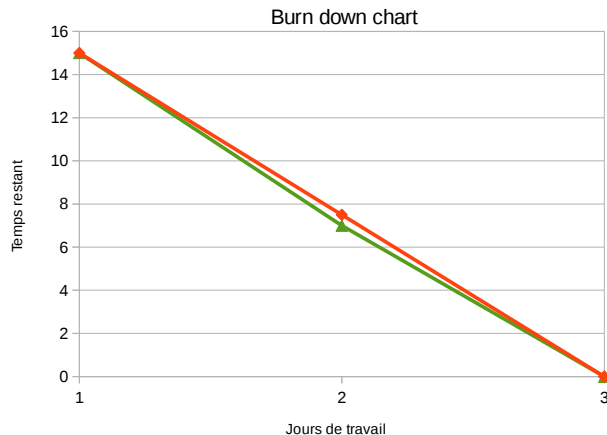
PRODUCT BACKLOG							
AMBASSADRIE AGENTS Cécia RESTES				Dernière MAJ : 08/04/2019			
AMBASSADEUR ECOSYSTEME Thibault ROCHE				Priorité = 1 importants ; 2 moyen ; 3 faible ; 4 optionnel			
User stories	Tâches	Est. Durée	Priorité	En attente	En cours	Intégré	Commentaires
Interface utilisateur							
L'utilisateur veut voir un environnement du travail propre	Mise en place des fichiers utiles pour la grille	2	1			x	
	Test 20, 20, 100	3	1			x	Choix du 20 split
	Représentation du code 2D0 dans	2	1			x	
L'utilisateur veut savoir notre choix d'UI	Recherche de nouveaux splits et liens avec CMAP	4	1			x	
	Intégration de splits utiles	1	1			x	
	Intégration des liens utiles	1	1			x	
L'utilisateur veut suivre l'évolution du monde par des graphiques	Extraire des données sur l'échelle à chaque 10 secondes du monde	10	2			x	
	Traçage de graphes en temps réel en regard de la simulation	14	2			x	
L'utilisateur veut voir une documentation explicative	Rédaction du manuel	4	2			x	
L'utilisateur veut un Makefile	Mise à jour du Makefile à chaque version	2	3			x	
Ecosystème							
	Intégrer les données et attributs des bonnes régions et codes	2	1			x	
L'utilisateur veut voir des bons graphes de terrain spécifiques	Créer le diagramme du nombre de cellules par biome	4	1			x	
	Créer l'expansion du biome	4	1			x	
	Rendre fonctionnel le code sur découpe et joint	3	1			x	
L'utilisateur veut voir de la texture	Texture du sol, d'arbres, de buissons, de rochers	4	1			x	
	Intégrer les bonnes montagnes et rivières	4	1			x	
L'utilisateur veut voir une répartition des biomes plus poussée	Changer les règles d'expansion des biomes	4	1			x	
L'utilisateur veut voir un feu de forêt	Règles de propagation du feu sur les arbres	4	1			x	
L'utilisateur veut voir la répartition de la forêt	Règles de répartition des arbres et buissons	4	1			x	
L'utilisateur veut voir un cycle de peuplement complet des arbres	Mettre en place les différents états de l'arbre	3	3			x	
	Peu de forêt plus tard	3	3			x	
	Visualisation d'un échantillon pour les arbres de chaque biome avec leurs différents états	3	3			x	
L'utilisateur veut voir de nouvelles textures	Texture du sol	1	4			x	
L'utilisateur veut que le code soit optimisé dans la mesure du possible	Optimisation partout où cela semble faisable	5	4			x	
Agents							
	Mettre en place la structure des agents	4	1			x	
L'utilisateur veut voir des Firebox	Navigation dans le défilé	1	1			x	
	État de la maison des agents	2	1			x	
	Règles de déplacement des agents	3	1			x	
L'utilisateur veut voir une recherche de chemin	Plan de la recherche de recherche de chemin A*	8	1			x	
	Adaptation du code pour les collisions	4	1			x	
	Mise à jour des attributs des agents	10	1			x	
	Recherche de chemin de bouciers pour se recurer	10	1			x	
L'utilisateur veut voir le comportement des Firebox et leur interaction avec l'environnement	Recherche de chemin dans le champ de vision d'un agent au stade adulte de connaissance pour déterminer en fait de route	2	1			x	
	Navigation dans le maraisage	2	1			x	
L'utilisateur veut voir des knoweats	Création d'un échantillon complet de code du Firebox mais en fait	1	1			x	
L'utilisateur veut voir le comportement des knoweats et leur interaction avec l'environnement	Comportement normal de l'adulte mais donne les arbres en fait dans leur champ de vision	6	1			x	
	Agent Firebox au stade bébé ne savoir de son biome natal et être des arbres seul à l'âge adulte	2	1			x	
L'utilisateur veut voir l'influence de l'âge et l'espèce de l'agent	Agent connaissance de son biome ne savoir de son biome natal et marche les arbres en fait tout à l'âge adulte	2	1			x	
L'utilisateur veut voir des barres de vie, de feu et d'énergie	Affichage graphique au-dessus de l'agent agent	2	1			x	
L'utilisateur veut voir des règles de déplacement des agents androïdes	Recherche alternative d'une case dans le champ de vision de l'agent pour le déplacement par défaut	4	2			x	
	Adaptation la recherche de chemin A* pour le monde torique	2	2			x	
L'utilisateur veut voir une interaction entre les pros et prédateurs	Les Firebox et Knoweats défendent leur territoire natal	3	2			x	
	Comportement du prédateur	6	2			x	
	Règles de reproduction	8	1			x	
	Indice des mâles et des femelles	2	2			x	
L'utilisateur veut voir de la reproduction	Période de gestation des femelles	2	3			x	
	Affichage graphique d'une phase de période de gestation d'un adulte pour lors de l'accouchement	1	3			x	
	Intégrer un ordre de priorité (arbre, feu, forêt ou montagne) en arbre, déplacement par défaut	4	1			x	
L'utilisateur veut voir un arbre de décision des agents	Ordre de priorité pour le prédateur par préférence au pros	2	2			x	
	Test d'un code d'animation sur un code simplifié avec l'animation dans le code	8	2			x	
L'utilisateur veut voir des animations de déplacements d'agents	Création d'un échantillon de Firebox avec l'ordre	4	2			x	
L'utilisateur veut voir de l'animation pour les actions	Rajout des splits manger et dormir dans les splits pour les agents avec l'ordre	4	3			x	
Fonctionnalités supprimées							
Cycle de 3 saisons (pas, ni saisons, New)							Intégration trop lourde pour d'export
Affichage rendu graphique et météo							Requis pour l'agent, la météo et la météo
Prédiction qui calcule les actions des agents							Annulé
L'utilisateur veut voir de l'attribut	Création de splits pseudo-états						Annulé
L'utilisateur veut voir un volcan	Création d'un volcan dans le monde						Annulé
L'utilisateur veut voir un déplacement	Création d'un déplacement dans le monde						Annulé
L'utilisateur veut voir un cycle de jour	Rendu graphique, influence dans les splits agents						Annulé
L'utilisateur veut voir de la météo	Prise, météo et influence sur les splits agents						Annulé
L'utilisateur veut voir de l'animation plus la météo	Texture et animation de pluie et neige						Annulé
L'utilisateur veut voir une hiérarchie des agents	Création d'un diagramme UML						Annulé

SPRINT BACKLOG			SPRINT 1		Début 18/02		Fin 25/02
BINÔME : Célia RESTES & Thibault ROCHE			Dernière MAJ : 28/03/2019				
User stories	Tâches	Jeudi (TME)	Vendredi	WE (OPT)	Prêt	Fait	Commentaires
L'utilisateur veut voir un environnement de travail propre	Mise en place des fichiers utiles pour le projet	2	0	0		x	
	Test 2D, 2D iso, 3D	3	0	0		x	Choix 2D sprites
	Appropriation du code 2D Java	2	0	0		x	
L'utilisateur veut savoir notre choix d'UI	Recherche de nouveaux sprites et édition avec GIMP	4	3	0		x	
	Intégration de sprites édités	1	1	0		x	
	Intégration d'un feu de forêt	3	3	0		x	

SPRINT GOAL

Le goal de cette première semaine est de s'approprier les codes sources et interfacier le code de feu de forêt élaboré en TME avec le moteur de rendu graphique choisi.

Restant réel (h)	15	7	0
Restant idéal (h)	15	7,50	0,00
	J1	J2	J3



Sprint review

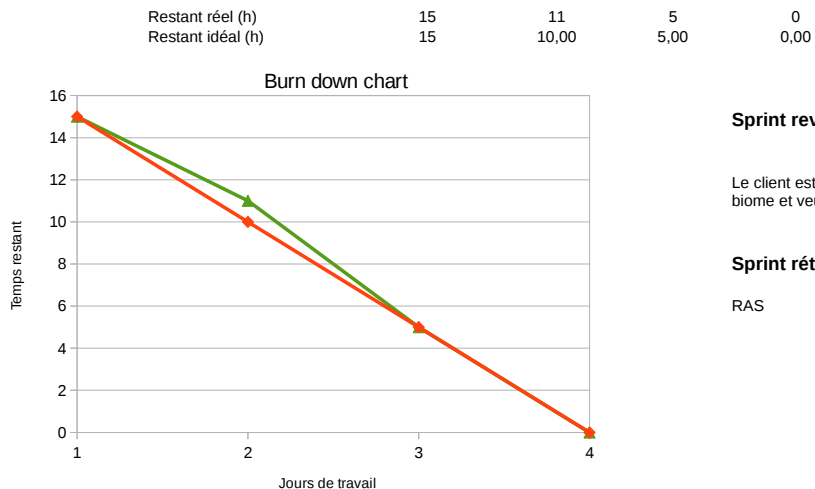
Le client est satisfait du choix de l'interface graphique, nous continuons de concevoir avec le client les fonctionnalités désirées.

Sprint rétrospective

Il faut faire un diagramme UML pour s'organiser. On choisit l'option papier.

SPRINT BACKLOG		SPRINT 2			Début 28/02		Fin 04/03	
Binôme : Célia RESTES Thibault ROCHE				Dernière MAJ : 04/03/2019				
User Stories	Tâches	Jeudi (TME)	Vendredi	WE (OPT)	Lundi (TD)	Prêt	Fait	Commentaires
L'utilisateur veut voir des biomes : génération de terrains spécifiques	Intégrer les classes et attributs des biomes désert et océan	2	0	0	0		x	Classe mère Biomes et ses filles, classe Cells
	Coder la distribution du nombre de cellules par biome	4	2	0	0		x	Méthode generateBiomes() dans classe World
	Coder l'expansion de biomes	4	4	0	0		x	Méthode spreadBiome() dans les classes filles
	Rendre fonctionnel le code sur désert et océan	3	3	3	0		x	Débugues, tests, etc.
L'utilisateur veut voir de la texture	Texture du sol, d'arbres, de buissons, de rochers	2	2	2	0		x	

SPRINT GOAL	Générer des biomes aléatoirement (désert + océan) avec une nouvelle structure de code. Afficher des objets du monde arbre, buissons, rochers.
--------------------	---



Sprint review

Le client est satisfait de la fonctionnalité biome et veut la voir intégrée rapidement.

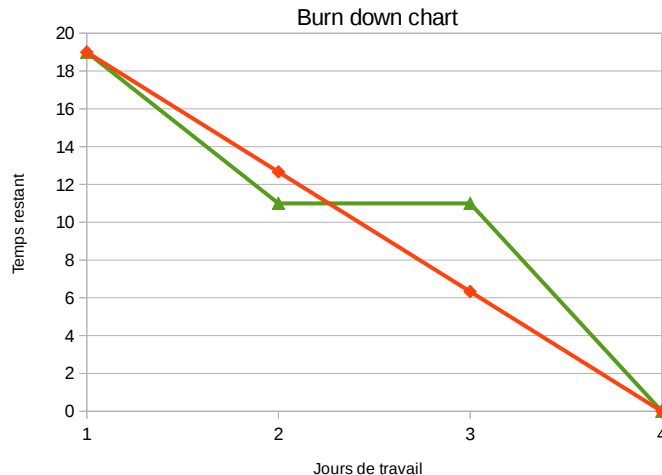
Sprint rétrospective

RAS

SPRINT BACKLOG		SPRINT 3 (partiel week)			Début 07/03		Fin 18/03	
Binôme : Célia RESTES Thibault ROCHE					Dernière MAJ : 18/03/2019			
User Stories	Tâches	Jeudi	Vendredi	WE	Lundi	Prêt	Fait	Commentaires
L'utilisateur veut voir une répartition des biomes plus peaufinée	Intégrer les biomes Montagne et tempéré	4	0	0	0		x	
	Ajuster les règles d'expansion des biomes	4	0	0	0		x	Forme plus naturelle
	Mettre en place la structure des agents	4	4	4	0		x	Classes Agents et Firefox
L'utilisateur veut voir des Firefox	Naissance dans le désert	1	1	1	0			
	Ajout de la texture de Firefox	2	2	2	0		x	recherche et GIMP
	Règles de déplacement aléatoire	4	4	4	0		x	

SPRINT GOAL Donner une forme plus naturelle aux biomes. Intégrer notre premier agent le firefox animé d'un comportement simple.

Restant réel (h)	19	11	11	0
Restant idéal (h)	19	12,67	6,33	0,00



Sprint review

TERRAIN Nous sommes satisfaits, avec la génération des biomes mais un bug occasionnel persiste, que l'on va traquer au cours de la version 4.

AGENTS Nous avons mis en place des agents comme prévu. Une fonction de déplacement simple est fonctionnelle.

Sprint rétrospective

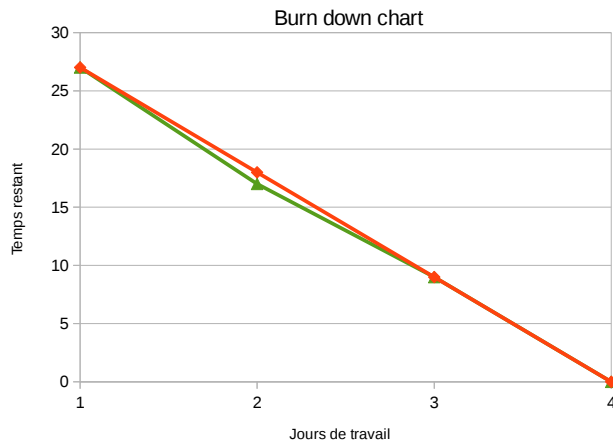
RAS

SPRINT BACKLOG		SPRINT 4 (Partiel)			Début 19/03		Fin 25/03	
Binôme : Célia RESTES Thibault ROCHE				Dernière MAJ : 28/03/2019				
User Stories	Tâches	Jeudi	Vendredi	WE	Lundi	Prêt	Fait	Commentaires
L'utilisateur veut voir des animations de déplacements d'agents	Test d'un code d'animation sur un code simplifié avant intégration dans scr4	8	3	0	0		x	
	Création d'un spritesheet de Firefox avec Gimp	4	4	4	0		x	
L'utilisateur veut voir le comportement des Firefox et leur interaction avec l'environnement	Mise à jour des attributs des agents au vue des futurs implémentations	10	10	5	0		x	
L'utilisateur veut voir une répartition des biomes plus peaufinée	Changer les règles d'expansion des biomes	5	0	0	0		x	BUG Dans 10 % des cas le monde ne se génère pas

SPRINT GOAL

Régler impérativement le bug de génération des biomes.
Mettre en place la mise à jours des attributs de l'agent pour permettre l'intégration d'un comportement au sprint suivant.

Restant réel (h)	27	17	9	0
Restant idéal (h)	27	18,00	9,00	0,00



Sprint review

RAS

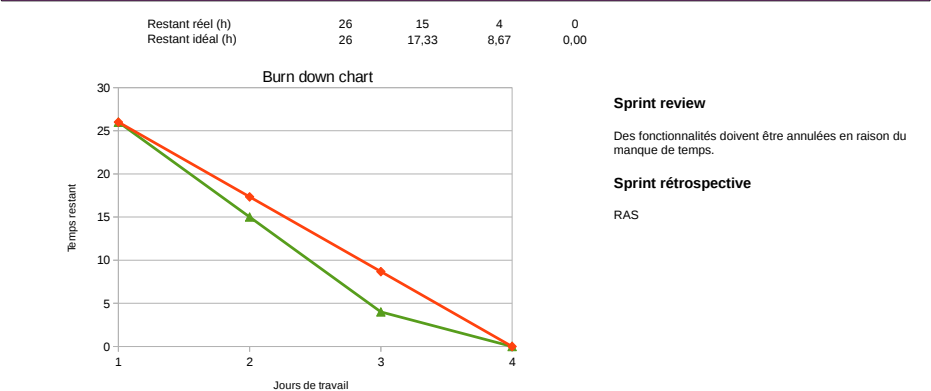
Sprint rétrospective

RAS

SPRINT BACKLOG		SPRINT 5			Début 28/03		Fin 01/04	
Binôme : Célia RESTES Thibault ROCHE				Dernière MAJ : 01/04/2019				
User Stories	Tâches	Jeudi	Vendredi	WE	Lundi	Prêt	Fait	Commentaires
L'utilisateur veut voir la repousse de la flore	L'utilisateur veut voir la repousse de la flore	4	0	0	0		x	
L'utilisateur veut suivre l'évolution du monde par des graphes/courbes	Extraire des données sur fichier à chaque n itérations du monde	10	7	4	0		x	
L'utilisateur veut voir une recherche de chemin	Etude de la méthode de recherche de chemin A*	8	4	0	0		x	
	Adapter un code fourni sur Github	4	4	0	0		x	
L'utilisateur veut voir le comportement des Firefox et leur interaction avec l'environnement	Recherche de chemin de buisson pour se nourrir	10	10	10	0		x	
	Dormir	1	1	1	0		x	
	Recherche de chemin dans le champ de vision d'arbres au stade adulte de croissance pour déclencher un feu de forêt	2	2	2	0		x	
L'utilisateur veut voir un feu de forêt	Règles de propagation du feu sur les arbres	4	4	4	0		x	
	Naissance dans la montagne	2	2	2	0		x	
L'utilisateur veut voir des Icoeweasel	Création d'un spritesheet semblable à celui du Firefox mais en blanc	1	1	1	0		x	
L'utilisateur veut voir le comportement des Icoeweasel et leur interaction avec l'environnement	Comportement similaire au Firefox mais éteint les arbres en feu dans leur champ de vision	6	6	6	0		x	
L'utilisateur veut voir de l'animation pour les actions	Rajout des sprites manger et dormir dans les spriteSheet des agents avec Gimp	4	4	0	0		x	

SPRINT GOAL

Faire repousser la flore pour le feu de forêt ainsi que pour les agents qui vont se nourrir des buissons.
Intégrer une recherche de chemin, utile pour la recherche de buisson pour se nourrir, la recherche d'arbres à brûler ou d'arbre en feu à éteindre.
Intégration de l'agent Icoeweasel
Exporter les données sur fichiers pour analyse ultérieur.



SPRINT GOAL Système de proies et de prédateurs, reproduction améliorée, recherche de chemin améliorée, âge influant les actions et ordres de priorités des tâches en fonction de l'état de l'agent

Jours de travail	Temps restant (Ideal - Red)	Temps restant (Actual - Green)
1	35	35
2	22.5	20
3	10	10
4	0	0

RAS