

Pacman - Product Backlog

Id	Fonctionnalités	Priorité
1	Je veux déplacer PacMan dans un labyrinthe pour tester la jouabilité.	1
2	Je veux qu'un ou plusieurs fantômes se déplacent dans un labyrinthe pour tester la fluidité du jeu.	2
3	Je veux déplacer PacMan dans un labyrinthe avec des fantômes en mode pacifique et transparent afin d'accoutumer le joueur dans un milieu anxiogène.	2
4	Je veux déplacer un fantôme dans un labyrinthe.	4
5	Je veux afficher des denrées dans le labyrinthe.	1
6	Je veux que PacMan consomme les denrées sur lesquelles il passe dans le labyrinthe pour définir un but au joueur.	2
7	Je veux que PacMan meurt s'il entre en collision avec un fantôme pour stimuler le joueur à développer une stratégie gagnante.	4
8	Je veux que PacMan dispose de plusieurs vies pour pouvoir maintenir le joueur en immersion après un échec.	3
9	Je veux pouvoir que PacMan puisse manger un fantôme quand il a un super-pouvoir pour provoquer une vague de revanche du joueur.	2
10	Une animation sonore doit compléter le jeu pour augmenter l'implication du joueur.	4
11	Les fantômes se déplacent dans le labyrinthe.	3
12	Quand PacMan consomme des denrées ou des fantômes, il doit avoir un score qui s'incrémente pour augmenter la satisfaction du joueur.	4
13	Les positions des entités doivent être définies au démarrage d'une partie afin de partir sur une configuration plus ou moins difficile pour un meilleur apprentissage.	2
14	PacMan doit augmenter sa vitesse de déplacement quand il est en mode super-pouvoir pour gratifier le joueur et profiter de l'inversion de stratégie.	5
15	Chaque fantôme doit avoir une stratégie de poursuite de PacMan afin de susciter une meilleure immersion du joueur.	4
16	Chaque partie ne peut durer qu'un temps limité afin d'ajouter un cran de stress positif.	4
17	Plusieurs labyrinthes doivent exister et être associés à un ou plusieurs niveaux afin d'améliorer l'attractivité du jeu et l'échange entre joueur de la communauté.	6
18	Chaque entité du jeu doit pouvoir avoir un avatar configurable afin de personnaliser son personnage.	6
19	Une partie doit pouvoir être jouée en mode 2 joueurs (PacMan + fantôme) pour créer une expérience collaborative.	5
20	Des effets spéciaux graphiques et sonores doivent être intégrés au jeu pour augmenter l'attractivité du jeu.	5
21	Un tableau de score et de classement doit être affiché en fin de partie et en fin de	6

	niveau pour que le joueur puisse voir sa progression et son positionnement par rapport à d'autres joueurs.	
22	Une partie peut être mise en pause sans sortir du jeu afin de permettre à un joueur d'aller manger ou d'aller soulager un besoin naturel	5
23	Une page d'accueil doit permettre de déclarer ou choisir un profil et de configurer une partie pour personnaliser une partie ou se challenger avec d'autres joueurs.	4
24	Un utilitaire de configuration de jeu doit être défini pour créer et configurer des niveaux de jeu pour inciter l'implication des joueurs.	4
25	Un moteur d'orchestration doit piloter les moteurs spécialisés (graphique, cinématique, sonore, périphérique de jeu, stratégie de poursuite) pour favoriser la modularité.	2
26	Le jeu doit pouvoir charger des niveaux de jeu préconfigurés afin de proposer de nouvelles variantes.	6
27	Une stratégie de poursuite par fantôme doit pouvoir être créée afin de permettre d'augmenter la communauté de joueurs.	7
28	Une configuration doit permettre de peupler un labyrinthe (denrées, pacman, fantômes, etc.) afin d'augmenter l'attractivité du jeu.	7
29	Évaluer JavaFx comme support pour certains différents moteurs spécialisés afin de capitaliser sur un framework éprouvé.	1
30	Associer des sons à des événements pour augmenter l'immersion.	4
31	Définir un environnement de développement pour structurer le travail de l'équipe.	1
32	Déterminer le moteur graphique et physique utilisé.	1
33	Pouvoir déplacer Pacman dans une enceinte carrée close avec un tunnel de téléportation.	3
34	Générer les livrables de fin de projet.	1
35	Permettre à Pacman de traverser les murs du labyrinthe.	1
36	Permettre à Pacman de diminuer de taille au cours de la partie.	1