

Pacman - Sprint Backlog N° 003

1 Liste des fonctionnalités (items)

33 – Pouvoir déplacer Pacman dans une enceinte carrée close avec un tunnel de téléportation (2 sorties de téléportation diamétralement opposées pour aller à d'un bord à l'autre de l'enceinte).

6 - Je veux que PacMan consomme les denrées sur lesquelles il passe dans le labyrinthe pour définir un but au joueur.

2 Liste des tâches

- Modification de la modélisation des entités.
- Gestion des collisions suivant la nouvelle modélisation définie.
- Nouvelle gestion de la position des entités.
- Consommation de points de fruits de base par Pacman.

Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Modification de la modélisation des entités <i>Un diagramme UML repositionne l'architecture logique du projet. La motivation est de stabiliser dans un document les éléments de vocabulaire, les périmètres et les interactions des différentes entités du projet.</i>	18/11/2019	22/11/2019
Gestion des collisions suivant la nouvelle modélisation définie <i>Le but de cette activité est de mettre en place une gestion des 1ers types de collisions et de mettre en place une architecture modulaire pour ajouter facilement de nouvelles stratégies de gestion de collisions. Ceci se fera en s'inspirant du design pattern "visiteur".</i>	18/11/2019	29/11/2019
Nouvelle gestion de la position des entités <i>La gestion des entités se faisait précédemment au travers d'une matrice. Cette modélisation se montre inadaptée et nécessite une refonte de la stratégie de gestion de la position des entités.</i>	18/11/2019	29/11/2019
Consommation de points de fruits de base par Pacman <i>La gestion des entités consommables par Pacman et les fantômes est prise en compte au travers d'une 1ère partie : la consommation des points de fruits de base par Pacman.</i>	20/11/2019	01/12/2019

3 Livrables

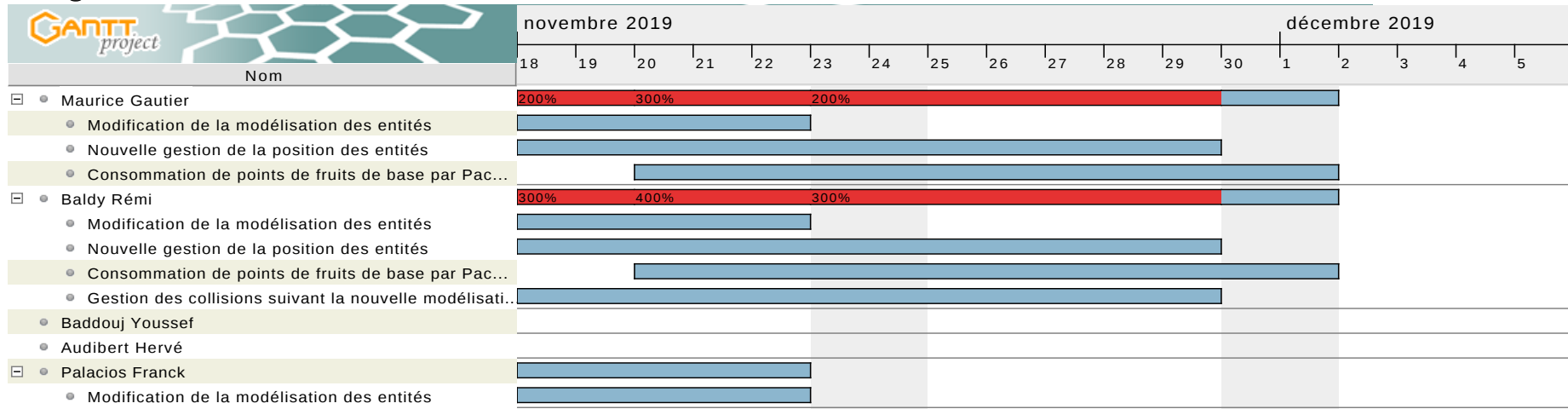
Pas de livrable.

4 Planification et affectation des tâches

Nom de tâche	Contributeurs	Terminé pour le	État de la tâche (%)
Modification de la modélisation des entités	- Rémi BALDY - Gautier MAURICE - Franck PALACIOS	22/11/19	Terminé
Gestion des collisions suivant la nouvelle modélisation définie	- Rémi BALDY	29/11/19	En cours (70 %)
Nouvelle gestion de la position des entités	- Rémi BALDY - Gautier MAURICE	22/11/19	En attente (xx %)
Consommation de points de fruits de base par Pacman	- Rémi BALDY	22/11/19	En cours (90 %)

Diagramme des Ressources

5



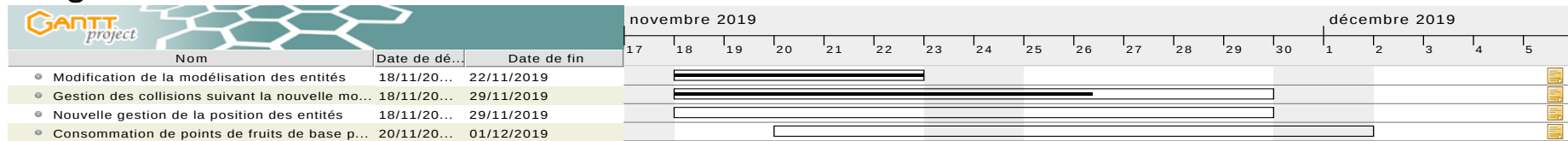
5 Diagramme de Gantt prévisionnel

Pacman

27 nov. 2019

Diagramme de Gantt

4



6 Diagramme de Gantt réel

7 Commentaires