

Sprint Backlog N° 001

1 Liste des fonctionnalités (items)

- 31 - Définir un environnement de développement pour structurer le travail de l'équipe.
- 32 - Déterminer le moteur graphique et physique utilisé.
- 29 - Évaluer JavaFx comme support pour certains différents moteurs spécialisés afin de capitaliser sur un framework éprouvé.
- 30 - Associer des sons à des événements pour augmenter l'immersion.

2 Liste des tâches

- 31 :
 - Créer le projet sous IDEA - IntelliJ.
 - Partager le projet sur Github.
- 32 :
 - Déterminer les librairies à utiliser pour le moteur graphique et physique.
 - Tester l'intégration et le fonctionnement des librairies.
- 30 :
 - Trouver ou créer les différents sprites nécessaire à l'affichage des entités et objets.
 - Trouver les sons à utiliser.
 - Afficher un « sprite ».
 - Créer et afficher un labyrinthe.

3 Livrables

Librairies jar retenues.

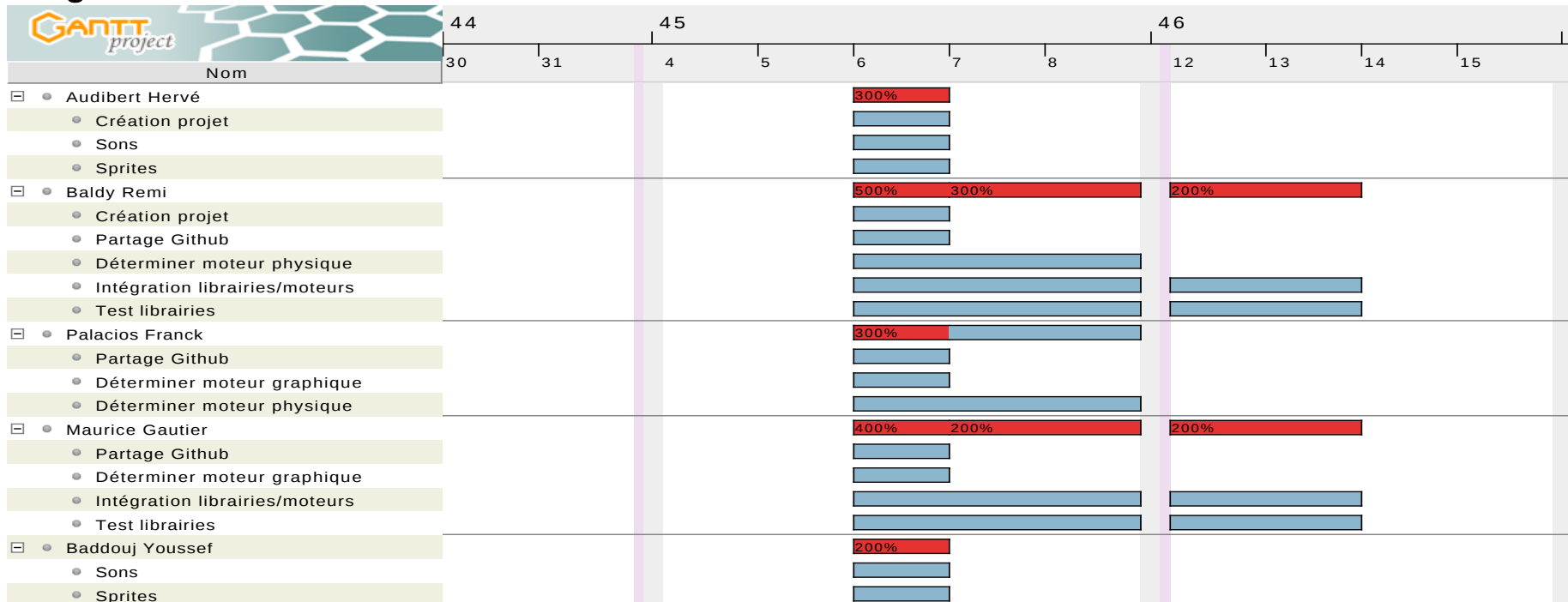
4 Planification et affectation des tâches

Projet PacMan

11 nov. 2019

Diagramme des Ressources

5



Nom de tâche	Etat de la tâche
Création projet	Terminée
Déterminer moteur graphique	Terminée
Déterminer moteur physique	En cours d'avancement
Sprites	En cours d'avancement, reste à découper sous photoshop
Sons	Terminée
Intégration librairies/moteurs	Terminée
Test librairies	OpenGL testé mais JavaFX pas encore
Partage Github	Terminée
Fonctions graphiques basique	En cours et à tester
Exemple d'utilisation basique + doc graphique	En cours

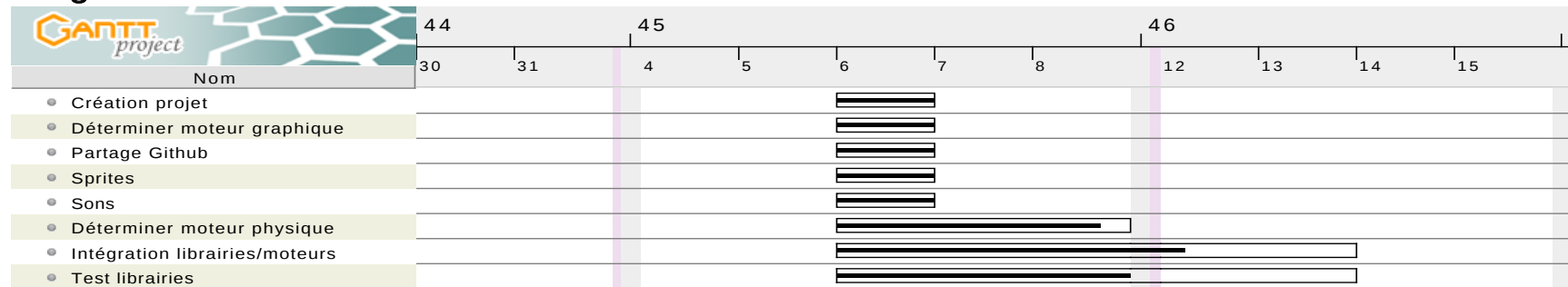
5 Diagramme de Gantt prévisionnel

Projet PacMan

11 nov. 2019

Diagramme de Gantt

4



6 Diagramme de Gantt réel

7 Commentaires