

Le 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 niveau pour que le joueur puisse voir sa progression et son positionnement par rapport à d'autres joueurs.	6

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