

## **Pacman - Sprint Backlog N° 002**

### **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).

### **2 Liste des tâches**

- Définir une méthode permettant de déplacer Pacman dans l'enceinte (touches clavier)
- Associer une configuration matérielle (touches clavier) pour gérer le déplacement de Pacman.
- Savoir si le déplacement d'une entité est autorisée (collision, règle du jeu, ...).
- Définir et dessiner les limites de l'enceinte (en incluent les sorties du tunnel de téléportation).
- Animer une entité (bouche en mouvement pour Pacman par ex.).
- Déplacer des entités et gérer la superposition d'entités (Pacman sur pastille, sur « mur d'enceinte », vitesse de l'entité).
- Gérer la téléportation (effets spéciaux visuels et sons en particulier).
- Associer un son à une action (mouvement de PacMan, accélération de Pacman, entrée et sortie du tunnel, collision avec l'enceinte, changement de direction,).
- Associer une musique ambiante tout au long de la partie.
- Implémenter des tests unitaires pour le moteur graphique
- Livrer la conception du moteur graphique

## Tâches

2

Nom	Date de début	Date de fin
Comment déplacer Pacman dans l'enceinte <i>Définir une méthode permettant de déplacer Pacman dans l'enceinte (touches clavier)</i>	12/11/2019	17/11/2019
Gérer le déplacement de Pacman <i>Associer une configuration matérielle (touches clavier) pour gérer le déplacement de Pacman.</i>	12/11/2019	17/11/2019
Détecter si un déplacement de Pacman est autorisé <i>Savoir si le déplacement d'une entité est autorisée (collision, règle du jeu, ...).</i>	12/11/2019	17/11/2019
Dessiner une enceinte <i>Définir et dessiner les limites de l'enceinte (en incluent les sorties du tunnel de téléportation).</i>	12/11/2019	17/11/2019
Donner une animation à Pacman <i>Animer une entité (bouche en mouvement pour Pacman par ex.).</i>	12/11/2019	17/11/2019
Déplacer les entités <i>Déplacer des entités et gérer la superposition d'entités (Pacman sur pastille, sur « mur d'enceinte », vitesse de l'entité).</i>	12/11/2019	17/11/2019
Gérer la téléportation <i>Gérer la téléportation (effets spéciaux visuels et sons en particulier).</i>	12/11/2019	17/11/2019
Associer un son à une action de Pacman <i>Associer un son à une action (mouvement de PacMan, accélération de Pacman, entrée et sortie du tunnel, collision avec l'enceinte, changement de direction).</i>	12/11/2019	17/11/2019
Mettre une musique d'ambiance au jeu <i>Associer une musique ambiante tout au long de la partie.</i>	12/11/2019	17/11/2019
Tester dynamiquement le moteur graphique	12/11/2019	17/11/2019
Documenter le moteur graphique	12/11/2019	17/11/2019

### 3 Livrables

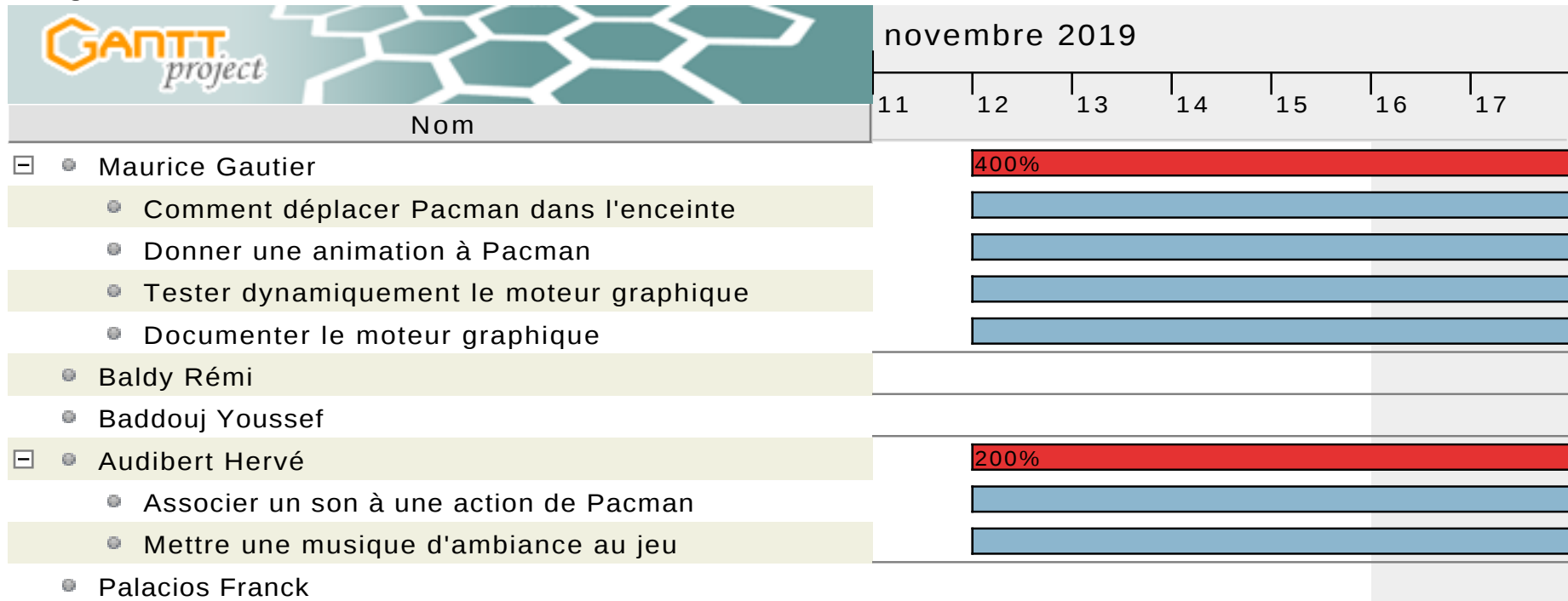
- jeu sous Windows : pacman\_win.jar
- jeu sous Linux : pacman\_linux.jar

## 4 Planification et affectation des tâches

Nom de tâche	Contributeurs	Terminé pour le	État de la tâche ( %)
Comment déplacer Pacman dans l'enceinte	- Gautier MAURICE	17/11/19	Terminé
Gérer le déplacement de Pacman		17/11/19	
Détecter si un déplacement de Pacman est autorisé		17/11/19	
Dessiner une enceinte		17/11/19	
Donner une animation à Pacman	- Gautier MAURICE	17/11/19	Terminé
Déplacer les entités		17/11/19	
Gérer la téléportation		17/11/19	
Associer un son à une action de Pacman	- Hervé AUDIBERT	17/11/19	
Mettre une musique d'ambiance au jeu	- Hervé AUDIBERT	17/11/19	
Tester dynamiquement le moteur graphique	- Gautier MAURICE	17/11/19	En cours
Documents conceptions moteur graphique	- Gautier MAURICE	17/11/19	En cours

## Diagramme des Ressources

5



## 5 Diagramme de Gantt prévisionnel

Pacman

17 nov. 2019

### Diagramme de Gantt

4



## **6 Diagramme de Gantt réel**

## **7 Commentaires**