

A dark blue vertical bar runs down the left side of the slide. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

20/03/2018

Trivial Pursuit: The world of computing

(Sprint 1)

Several thin, dark blue wavy lines originate from the bottom left and curve upwards and to the right.

Groupe A06

Loïc Laderrière & Sacha Sahiouni

Sprint2 backlog

US	To do
US-01	En tant qu'User, je peux lancer une partie en mode express (sans plateau/duel)
US-02	En tant qu'Admin, je peux créer des questions
US-03	En tant qu'Admin, je peux ajouter/supprimer des questions
US-04	En tant qu'User, je peux enregistrer une partie et la continuer plus tard
US-05	En tant qu'User, je peux créer un compte
US-06	En tant qu'User, je peux supprimer mon compte
US-07	En tant qu'User, je peux modifier mon compte

Justification

Nous avons choisi une classe « Game » pour que le joueur puisse sérialiser sa partie. Voici les variables de cette classe :

- mode : variable définissant le mode jouer (solo/multijoueur)
- difficulty : variable définissant le niveau de difficulté (facile/normal ou difficile), car en fonction du niveau de la partie, un taux d’erreur est accepté sur la réponse du joueur.
- nbPlayer : pour le nombre de joueurs dans la partie
- arroundCurrent : manche actuelle de la partie, pour se situer dans les différentes manches car la partie est limitée par un nombre de manches.
- arroundMax : manche maximale de la partie, elle permet de limiter la partie à un nombre de manches.
- players : liste des joueurs dans la partie
- deck : deck de la partie

Nous avons choisi une classe « Player » qui permet de caractériser un joueur. Voici les variables de cette classe :

- name : le nom du joueur
- color : la couleur du joueur
- num : la variable permettant de définir l’ordre du passage d’un joueur
- chainWin : le nombre de bonnes réponses obtenues à la suite, la variable « multiplier » en dépendant
- score : score du joueur
- multiplier : le multiplicateur de score, augmentant avec la variable chainWin
- point : le nombre de points gagnés par bonnes réponses
- cheeses : la liste des camemberts obtenus par le joueur

Nous avons choisi la classe « Deck » pour la gestion des questions. Elle comporte une variable « questions » qui est donc une liste d'objets Question.

Nous avons choisi la classe « Question » pour instancier une question. Elle comporte les variables suivantes :

- author : l'auteur de la question
- statement : la question posée
- answer : la réponse de la question posée
- category : pour récupérer la catégorie de la question

Nous avons choisi la classe « Play » qui possède toutes les méthodes permettant de créer et de jouer une partie.

Nous avons choisi la classe « Serialisation » qui contient les méthodes permettant de charger et sauvegarder un deck.

Sprint review

Durant ce sprint¹ nous avons réalisé une application permettant de pouvoir lancer une partie express (sans plateau) en mode solo et un système permettant d'effectuer des modifications sur les questions mais aussi l'ajout et la suppression de questions. L'accès vers une partie solo ou la gestion du deck de question se fait par un menu comportant 3 boutons : Solo , Deck , Quit.

En mode solo, le joueur peut répondre à des questions aléatoires des six catégories proposées et obtenir son score réalisé sur sa partie.

Néanmoins nous n'avons pas pu réaliser toutes les users stories demandées pour ce sprint. C'est-à-dire les users stories s'occupant de la gestion de comptes.

Pour le prochain sprint les fonctionnalités de la gestion de comptes devraient être opérationnelles.

Sprint retrospective

Qu'est ce qui a été ?

- Nous avons pu travailler en groupe plusieurs séances
- Nous avons pu assembler le travail fait séparément
- Nous avons pu nous adapter à nos disponibilités
- Nous avons pu améliorer notre application et corriger nos erreurs
- Nous avons pu nous concerter et discuter des améliorations pour la suite du projet

Qu'est ce qui n'a pas été ?

- Notre groupe n'a pas toujours pu être au complet durant les différentes séances de cours
- Les consignes n'ont pas été directement bien interprétées
- Nous avons dû réécrire une partie de notre code pour l'adapter au mieux aux consignes
- Nous n'avons pas pu faire de compte Admin pour ce sprint1
- Nous avons choisi trop d'US à faire pour ce sprint

Qu'est ce qui peut être amélioré ?

- La disponibilité du groupe entier
- Répartir mieux les tâches
- Mieux organiser les étapes pour rendre le travail dans les temps