|  |  |
| --- | --- |
|  | **2012** |
|  | L’équipe AudioPipe (Julien Bernard, Etienne Rocipon, Valentin Beuzart) |

|  |
| --- |
| **[Sprint Backlog 1]** |
| Décomposition des features en taches |

**AudioPipe**

Tout est dans le tube !

SPRINT BACKLOG (30 j < 15/11/12)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Feature n°1 | Taches | Jour(s) |
|  | Réaliser une interface graphique simple (menus) | 2 |
|  | Récupérer le fichier audio et sa partition (musicXML) dans le système de fichier depuis cette interface | 2 |
|  | Enregistrer le fichier audio et sa partition (compressés) dans le système de fichier s’ils n’existent pas déjà sur l’ordinateur cible | 1 |
|  | N’afficher dans le sélectionneur audio que les formats supportés (.mp3, .flac, .mid) | 1 |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Feature n°2 |  |  |
|  | Récupérer le fichier XML de la musique et en extraire les différentes partitions et informations sur les instruments | 2 |
|  | Analyser le fichier XML et générer la piste relative à la partition sélectionnée | 2 |
|  | Permettre de choisir la partition à jouer (mode de difficulté) | 1 |
|  | Réaliser les modèles 3D | 5 |
|  | Réaliser/Trouver les bruitages audio | 2 |
|  | Générer l’environnement 3D à partir des autres partitions (si possible le « drumkit ») | 2 |
|  | Afficher l’environnement 3D et l’objet représentant le joueur | 2 |
|  | Faire défiler l’environnement de jeu | 1 |
|  | Gérer la collision avec la piste (pivot dans le tube) | 1 |
|  | Gérer la récupération des blocs | 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Feature n°3 |  |  |
|  | Choisir une musique libre et ses partitions | 1 |
|  | L’enregistrer dans le système de fichier afin d’avoir une musique par défaut | 1 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

TOTAL : 25 jours