

PLANIFICATION DU DÉVELOPPEMENT

Ordonnancement des modules

- ▶ Les modules sont développés dans un ordre précis en fonction de leur impact (importante) sur le jeu et de leur complexité (risque)
- ▶ Ligne directrice : développement des modules plus importants et plus complexes pour finir sur les modules secondaires et plus simples
- ▶ Priorités affectées aux modules du backlog en fonction de ces deux paramètres
- ▶ Exemple :
 - ▶ Dans un jeu de plateforme, faire en premier la gestion du saut et les déplacements
 - ▶ Les bonus et autres éléments seront faits après

PLANIFICATION DU DÉVELOPPEMENT

Conditions de satisfactions

- ▶ Ne doivent pas être floue
- ▶ Floue = plusieurs interprétations et donc différentes façons de la compléter (ou penser l'avoir complété)
- ▶ Comment savoir si on a réellement complété l'élément
- ▶ Exemple de conditions floues
 - ▶ Avoir un niveau jouable
 - ▶ Avoir un niveau de difficulté satisfaisant