

Préparation du Sprint

Établissez une *Definition of Done*. :

Fonctionnellement complet

- Le PBI répond aux besoins fonctionnels prévus.
- Il est **pleinement opérationnel sur les casques Meta Quest 3**, avec une expérience fluide et immersive.

Qualité et tests

- La fonctionnalité a été **testée dans le contexte réel du jeu ou de l'expérience**.
- Elle respecte **les règles du jeu ou les limites d'usage définies** (durée, interactions, ergonomie...).

Compatibilité et performances

- Le PBI est **testé et fonctionnel** sur **plusieurs modèles de casques** (ex. : Quest 2, Quest 3, HTC Vive).
- Les **performances sont jugées acceptables** (pas de lag majeur, bon framerate, chargements maîtrisés).

Documentation

- Une **documentation claire** est fournie :
 - Objectif du PBI,
 - Fonctionnement technique ou logique,
 - Instructions d'intégration ou de test.

Solution de secours (backup)

- Une **stratégie de rollback est prête** en cas de problème :
 - Version **fonctionnelle compatible Quest 2 / HTC Vive disponible**,
 - Documentation du fallback incluse.

Définissez une durée de Sprint pour votre projet :

2semaines collant avec notre rythme (alternance/univ)

Découpez votre projet en plusieurs Sprint:

2 semaines : Récupération du DI + modification de la map (salle / environnements)

2 semaines : Intégration du contenu

2 semaines : Déploiement et test en conditions réels

2semaines : Fix et re-Déploiement

2 semaines : Création du tableau blanc et de la création/modification du tableau

2 semaines : Gestion de la collaboration

2 semaines :Déploiement et test en conditions réels

2semaines : Fix et re-Déploiement