

Sprint Backlog

User Story	Story Points (Fibonacci)	Justification
Récupération et nettoyage du projet Unity (héritage étudiants)	2	Simple mais long car nous avons du attendre que les professeurs récupèrent le code source du projet + lecture du code, nettoyage, compatibilité SteamVR
Réintégration et refacto des déplacements en XR Toolkit / SteamVR	8	Complexe, 2 semaines pleines de travail
Tests de la navigation sur casque Meta Quest 3 via Steam Link	3	2 jours de tests, ajustement de la sensibilité
Fix des problèmes liés au joystick (mouvement, zones)	3	Techniques, mais contenu localisé donc ajustement moins complexe que prévu.
Recréation des déplacements automatisés des animaux (IA + anim)	13	Aucune ressource récupérée, création de zéro. Compréhension du parcours imposé a un objet dans unity.
Documentation technique + fiche utilisateur	1	Simple et rapide à produire

Total Sprint 1 = 30 points

Vélocité = 30 points / 2 semaines = 15 points par semaine

Charge réelle = 24 journées de travail (2 dev × 3 j/semaine × 2 semaines)

Écart entre l'estimation initiale et la réalité

Nous avons initialement estimé que la migration et le refactoring de *Balade Enchantée* pourraient être réalisés en environ **2 semaines**, selon une charge de travail linéaire.

Cependant, plusieurs imprévus ont allongé la durée réelle de développement :

- 1. Temps sous-estimé pour la récupération et la compréhension du projet Unity**
- 2. Dépendance aux cours pour certaines compétences techniques**
- 3. Réalisation fluide une fois les connaissances acquises**

Lot prioritaire (MVP – 2 semaines)

- Récupération + refacto déplacements XR (13 pts)
- Fix joystick + test casque (6 pts)
- Documentation + build test (1 pt)

Total = 20 points ≈ 2 semaines

Lot secondaire

- Scène d'intro avec ambiance (5 pts)
- Test multi-casques (6 pts) → avoir plusieurs joueurs dans le même monde (optionnel)
- Ajout des animaux, leurs animations et parcours (car l'important était d'avoir un déplacement joueurs dans le monde) (8 pts)
- Maj documentation (1 pt)

Total = 20 points ≈ 2 semaines

Écart entre l'estimation initiale et la réalité

Nous avons initialement estimé que la migration et le refactoring de *Balade Enchantée* pourraient être réalisés en environ **2 semaines**, selon une charge de travail linéaire.

Cependant, plusieurs imprévus ont allongé la durée réelle de développement :

- 1. Temps sous-estimé pour la récupération et la compréhension du projet Unity**
 - Le code source initial n'était pas immédiatement disponible.

- Une fois récupéré, il manquait des éléments importants (scripts de déplacement, animations, assets).

2. **Dépendance aux cours pour certaines compétences techniques**

- Des tâches comme la gestion des déplacements, le paramétrage des contrôleurs ou la création d'IA nécessitaient des connaissances encore en cours d'acquisition.

3. **Réalisation fluide une fois les connaissances acquises**

- Une fois les prérequis maîtrisés, le travail a pu être réalisé efficacement.
- Toutefois, ce décalage en début de projet a engendré un **dépassement d'environ une semaine**.