

Projet long TOB

Éditeur de jeux de rôle

Issam Alouane

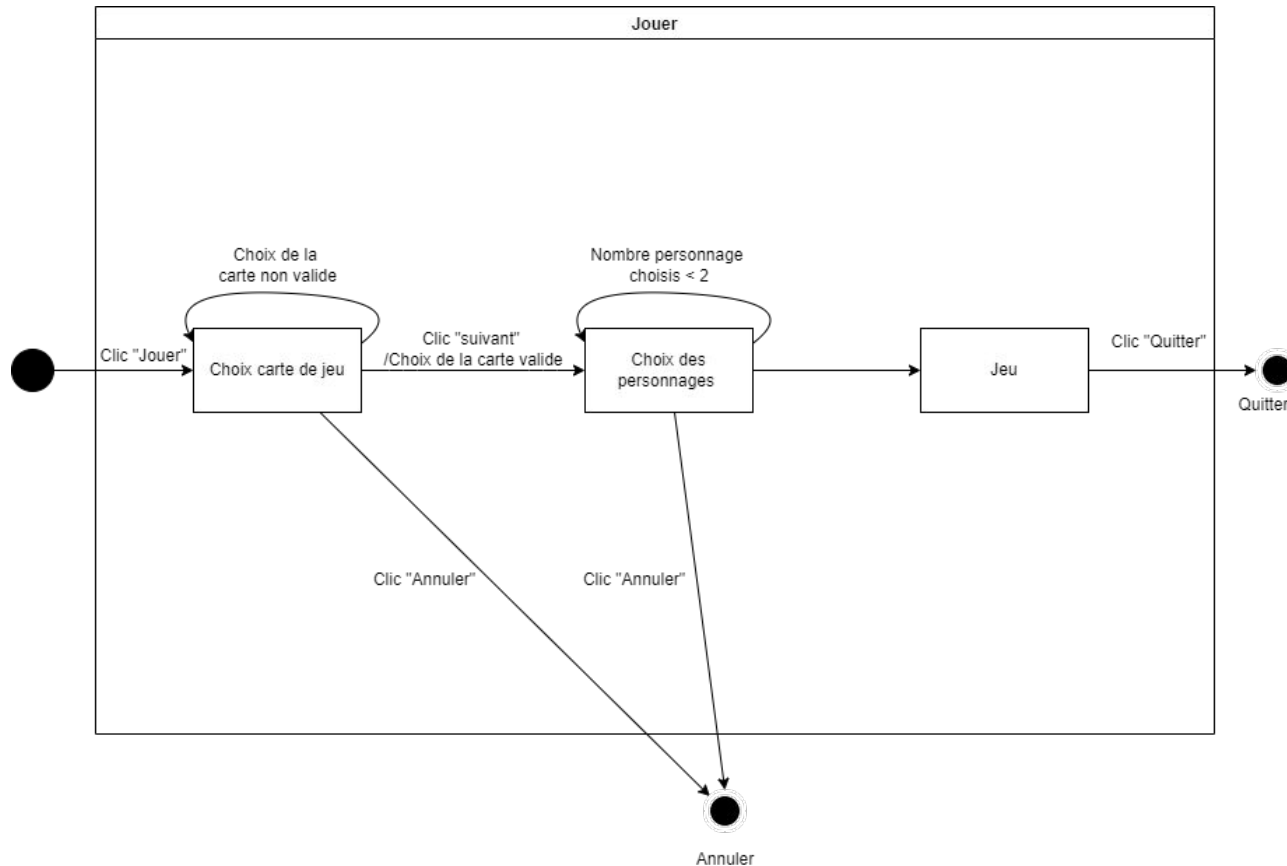
Adam Bouam

Rémi Dabrowski

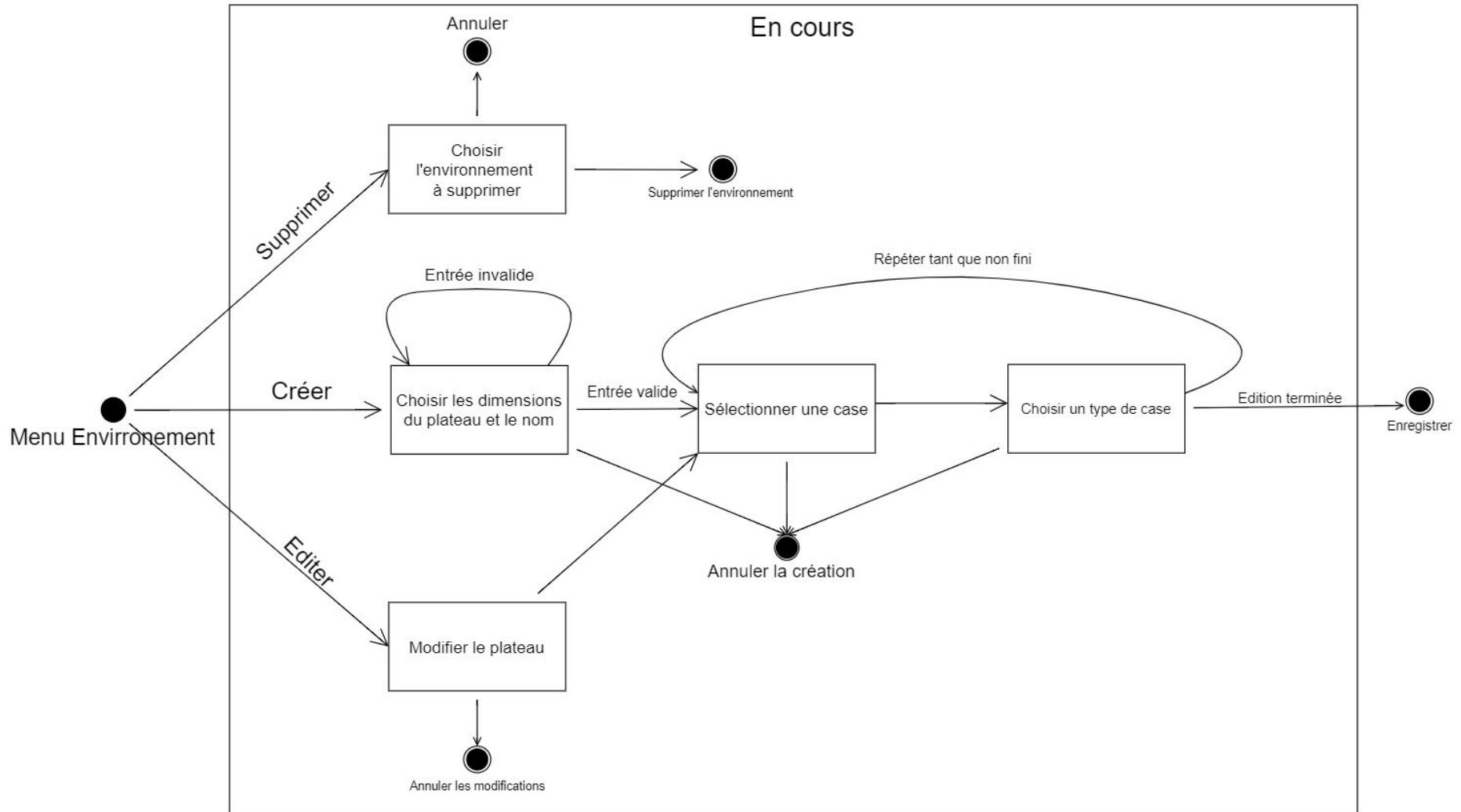
Jean-Baptiste Prevost

Démonstration

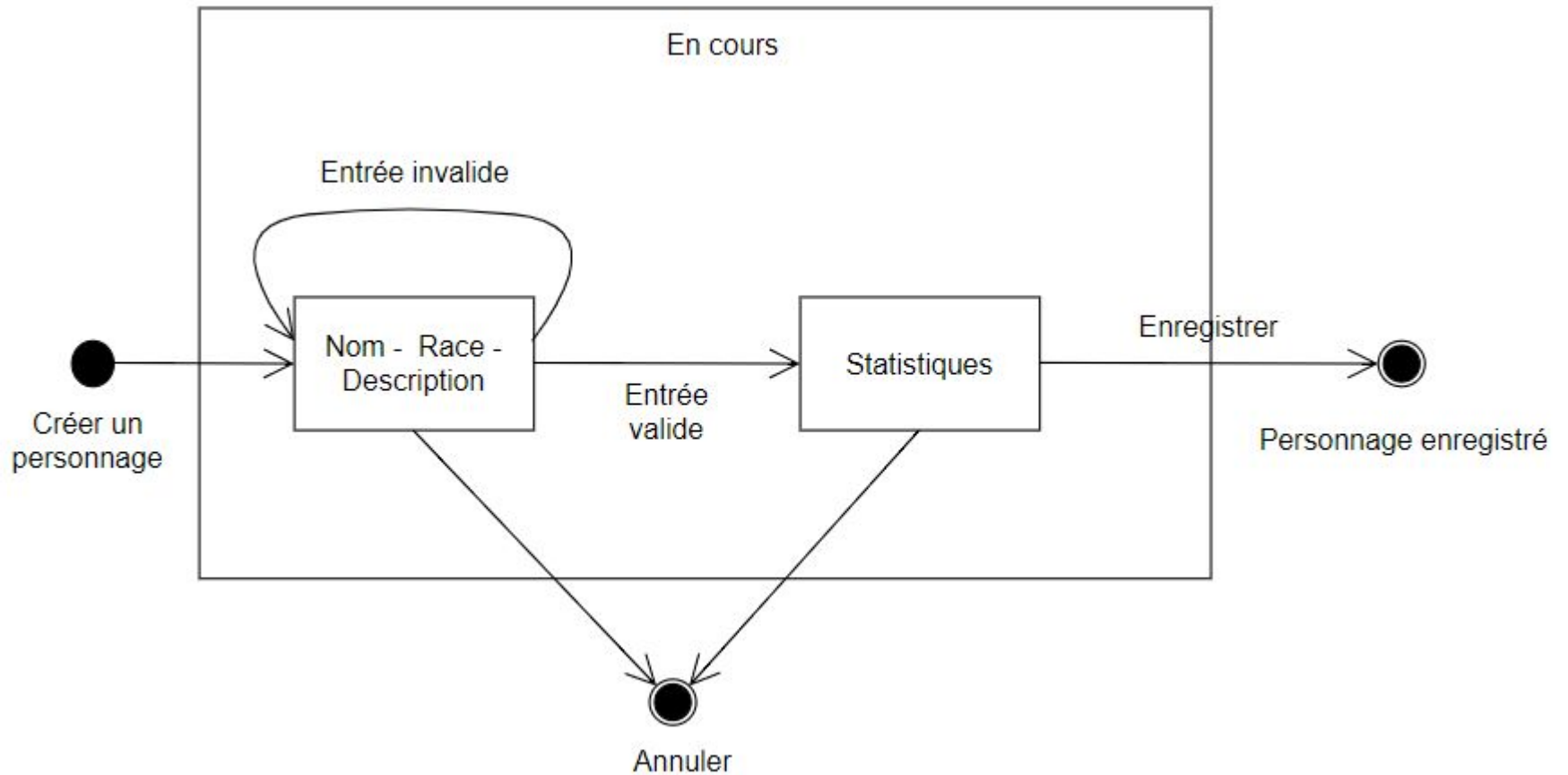
Présentation technique du travail réalisé (architecture, choix de conception et réalisation, etc.)



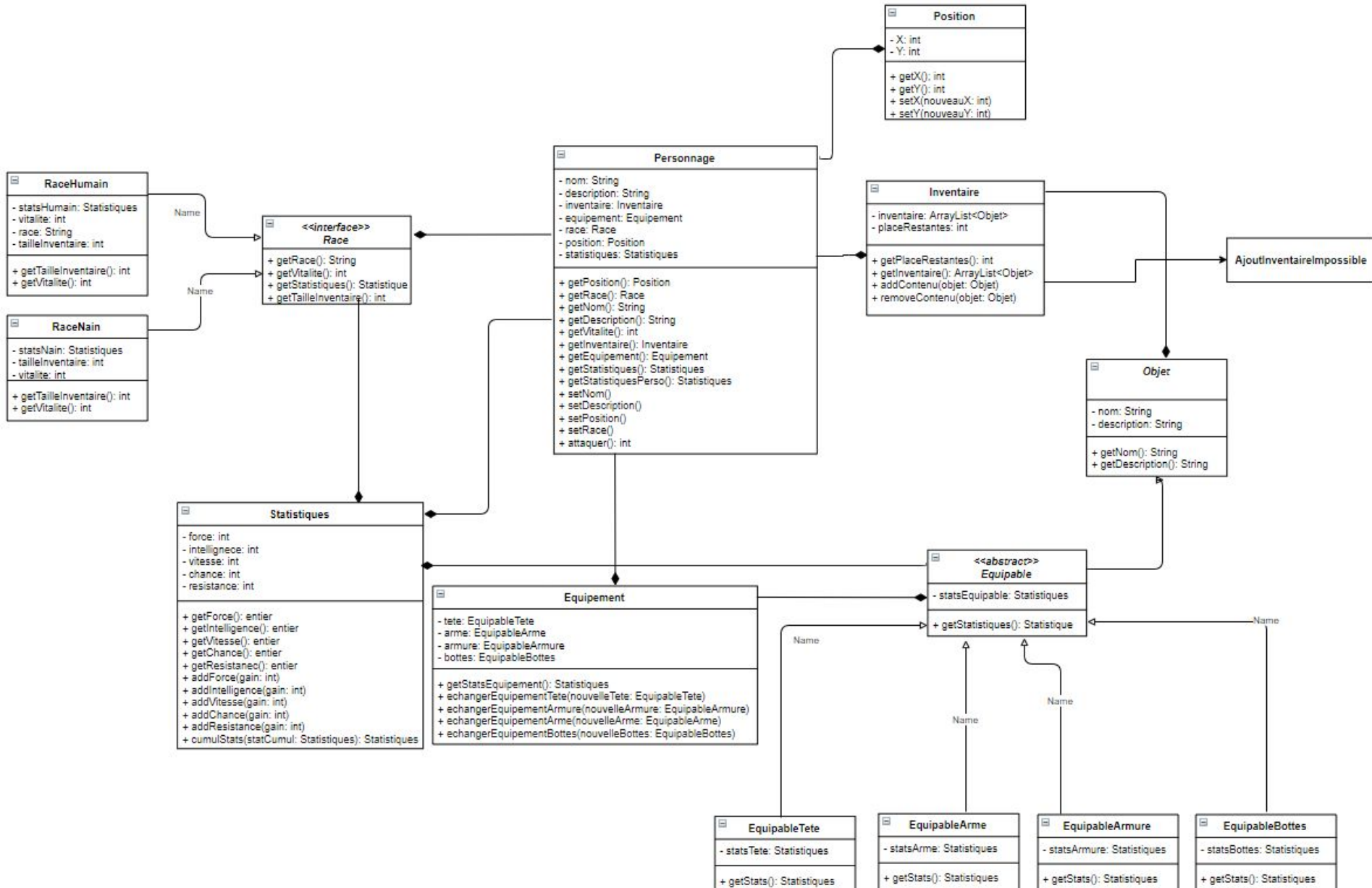
Menu Environnement



Création des personnages




Model



Organisation de l'équipe et la mise en œuvre des méthodes agiles

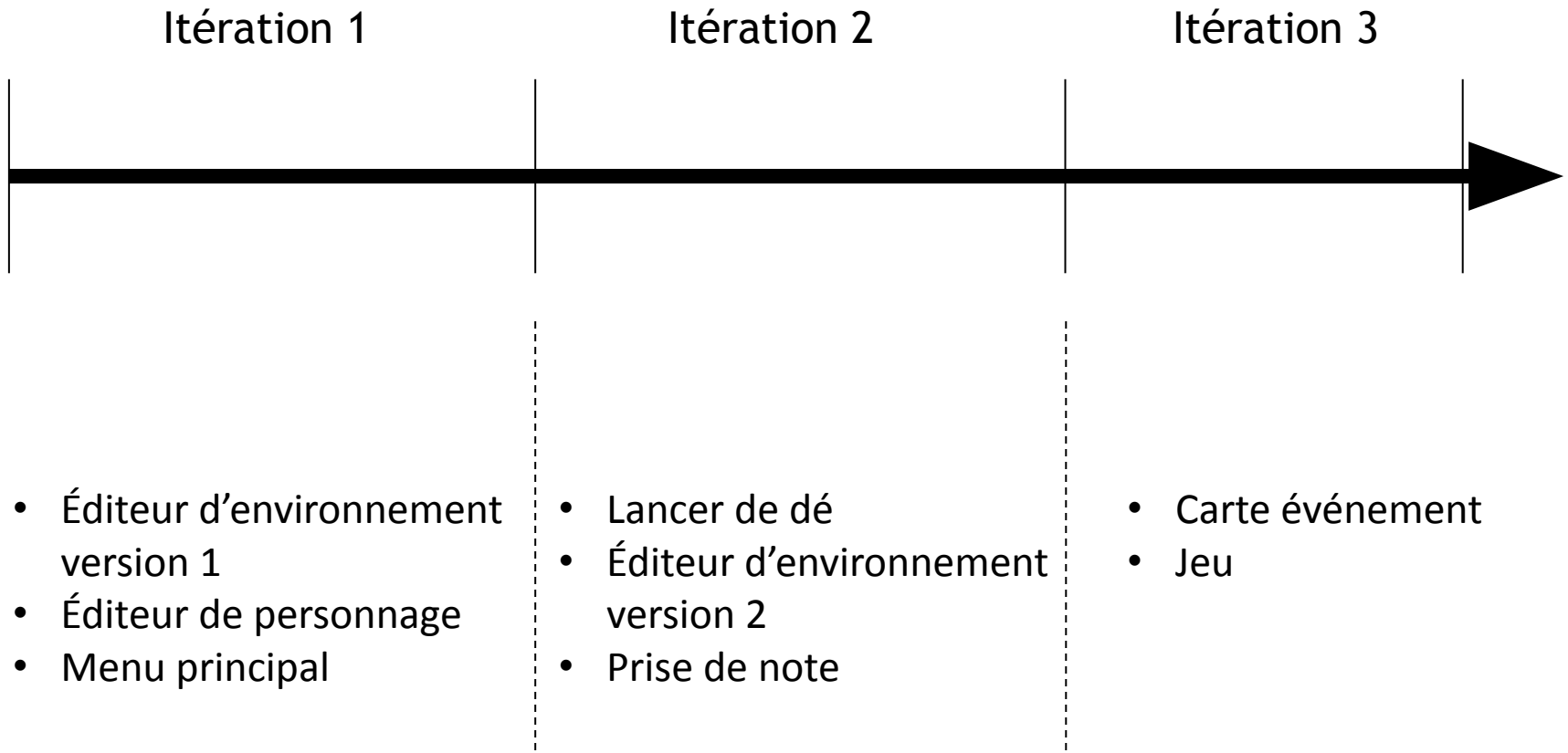
- Définition du projet
- Répartition des tâches dans le temps
- Définition importance des tâches
- Organisation de l'équipe
- Définition des user story / Vitesse

Définition du produit



Pour	Les joueurs de jeux de rôle
Qui souhaitent	Créer et jouer
Notre produit est	Un logiciel
Qui	Centralise les éléments nécessaire à leurs confection
A la différence des	Éditeurs ordinaires
Permet de	Créer, éditer et jouer dans un seul environnement

Répartition des tâches dans le temps



Définition importance des tâches

M :

- Interface création de personnage *(a)*
- Interface création environnements *(b)*
- Interface de jeu *(c)*

C :

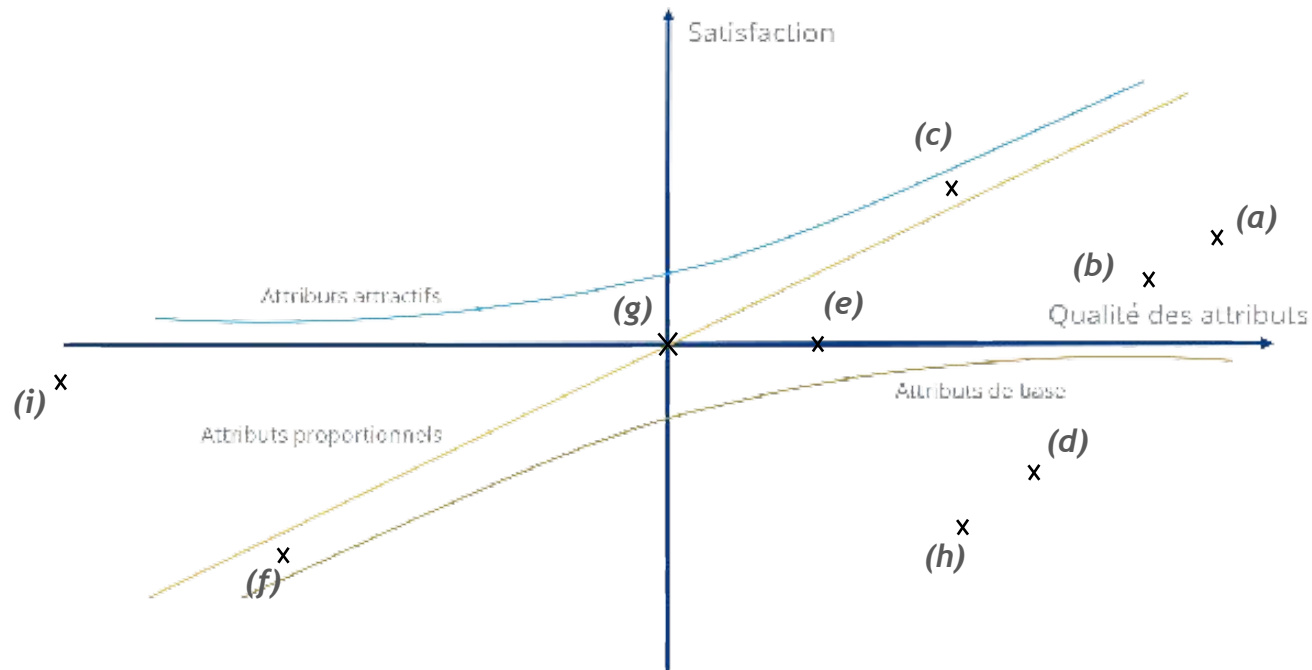
- Prise de notes *(f)*
- Carte événement *(g)*
- Gestionnaire de dé *(h)*

S :

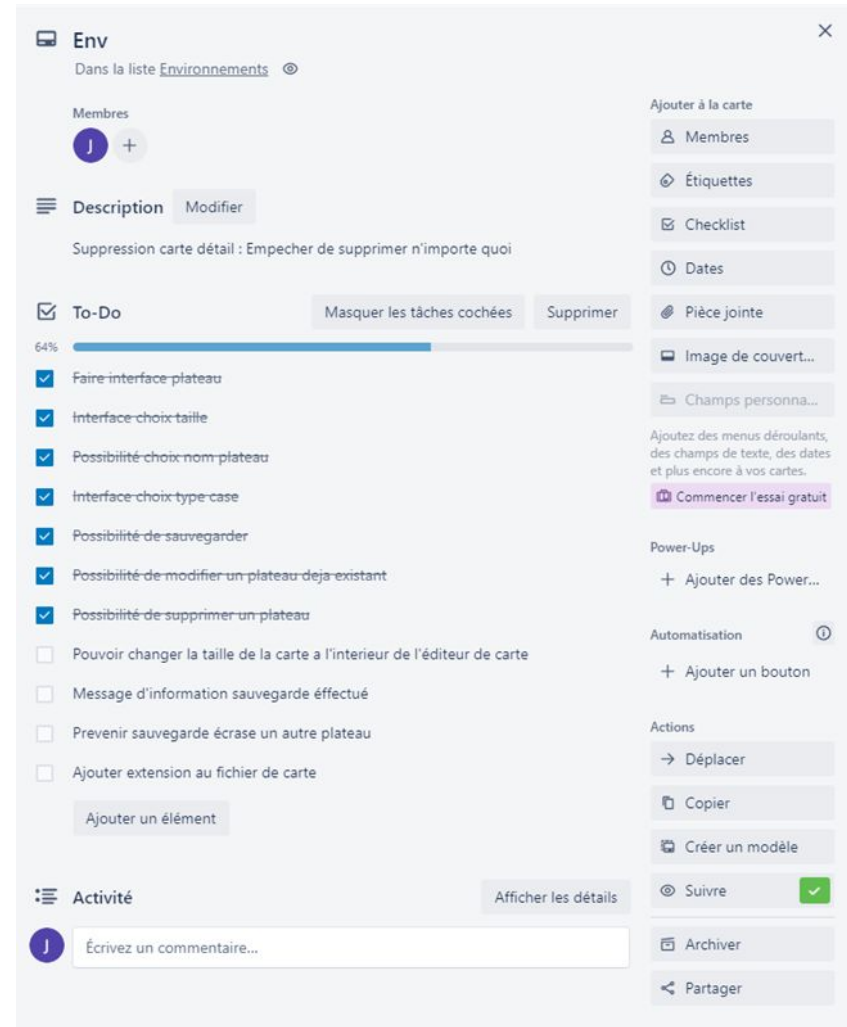
- Dé *(d)*
- Menu principal *(e)*

W :

- Moteur de dé *(i)*



Organisation de l'équipe



Définition des user story / Vélodité

Itération 1:

Valeur des user story
sélectionnés : 38

Valeur des user story
effectués : 12

Itération 2:

Valeur des user story
sélectionnés : 26

Valeur des user story
effectués : 18

Itération 3:

Valeur des user story
sélectionnés : 24

Valeur des user story
effectués : 15

Vélodité : 45