Paul Herry, Quentin Durelli, Aloïs Alamercery, Toussaint DT

Méthode utilisée : Matrice de Kano

Priorisation :   
1- UST7 (menu)  
2- UST6 (règles)  
3- UST11 (interrogation)  
4- UST3 (difficulté pré-faite)   
5- UST1 (chrono)   
6- UST2 (difficulté perso)   
7- UST8 (jeu optimisé)   
8- UST5 (personnaliser le board)  
9- UST10 (joker)   
10- UST12 (rejouer rapidement)  
11- UST9 (pseudo)   
12- UST4 (comparer le niveau avec les autres)

Coefficient de difficulté des taches :  
UST1 : 2  
UST2 : 8  
UST3 : 5  
UST4 : 5  
UST5 : 3  
UST6 : 2  
UST7 : 2  
UST8 : 13  
UST9 : 1  
UST10 : 13  
UST11 : 3  
UST12 : 2

Planification SCRUM par rapport à l’ordre/difficulté:  
1- UST7 (menu)  
2- UST6 (règles)   
3- UST11 (interrogation)  
4- UST1 (chrono)  
5- UST3 (difficulté pré-faite  
6- UST5 (personnaliser le board)  
7- UST9 (pseudo)  
8- UST12 (rejouer rapidement)  
9- UST2 (difficulté perso)  
10- UST4 (comparer le niveau avec les autres)  
11- UST8 (jeu optimisé)  
12- UST10 (joker)

Sprint 1 :   
1- UST7 (menu)  
2- UST6 (règles)

Sprint 2 :   
3- UST11 (interrogation)  
4- UST1 (chrono)

Sprint 3 :  
5- UST3 (difficulté pré-faite  
6- UST5 (personnaliser le board)

Sprint 4 :  
7- UST9 (pseudo)  
8- UST12 (rejouer rapidement)

Sprint 5 :  
9- UST2 (difficulté perso)  
10- UST4 (comparer le niveau avec les autres)

Sprint 6 :   
11- UST8 (jeu optimisé)

Sprint 7 :  
12- UST10 (joker)