**« Backlog » de sprint #004**

Produit : Astéria

Conçu par : EquBolduc

## Équipe :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nom** | **Initiales** | **Responsabilité** |
| Émile Grégoire | É. G. | Chef d’équipe |
| Jonathan Samson | J. S. | Responsable des livrables |
| Simon-Pierre Deschênes | S.-P. D. | Responsable de la qualité |
| Jérémie Bolduc | J. B. | Responsable des réunions |

## Échéancier:

Du 1er avril au 15 avril 2015.

## Légende :

* Vert, indique que ces items sont réalisés.
* Jaune, indique que ces items sont en cours de réalisation.
* Rouge, problème ou questionnement important qui demande une rencontre d’équipe.
* Aucune couleur indique que ces items ne sont pas encore faits ou commencés, **on peut toujours les enrichir mais il faut le consentement de toute l’équipe**.

## « Backlog » de sprint

|  |  |
| --- | --- |
| **Scénario #23** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que mon vaisseau se déplace avec une jauge d’énergie. |
| Description | 1. jb |
| Tests d’acceptation |  |
| Complexité | 1 |
| Effort | 2 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #24** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que mon vaisseau ait une santé que l’on peut affaiblir. |
| Description | 1. spd |
| Tests d’acceptation |  |
| Complexité | 1 |
| Effort | 2 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #25** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que mon vaisseau ait une vitesse initiale et que la direction soit décidée par le joueur. |
| Description | 1. eg |
| Tests d’acceptation |  |
| Complexité | 1 |
| Effort | 2 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #26** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir changer de niveau à l’aide d’une interface différente à celle du départ. |
| Description |  |
| Tests d’acceptation |  |
| Complexité | 1 |
| Effort | 2 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #27** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux que les objectifs soient visibles. |
| Description | 1. eg |
| Tests d’acceptation |  |
| Complexité | 1 |
| Effort | 2 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #28** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir modifier la description et le titre dans l’éditeur et les voir dans l’écran de sélection de niveau. |
| Description | 1. Passer le paramètre description du niveau dans la fenêtre de choix.   * 1. Qui et temps      1. J.S.      2. 60 min.   2. Préconditions   3. Règles d’affaires      1. Avoir un éditeur de niveau fonctionnel      2. Avoir un paramètre description dans la classe niveau.   4. Règles d’affaires alternatives   5. Tests d’acceptation      1. Le message de description du niveau s’affiche quand on clique sur son numéro. Il vient de la classe niveau.   6. Post-conditions      1. On peut maintenant modifier les descriptions des niveaux depuis leurs fichiers textes sauvegardés. Chaque niveau customisé sera aussi capable d’avoir sa description.   2. Passer le paramètre titre du niveau dans la fenêtre de choix.   * 1. Qui et temps      1. J.S.      2. 60 min.   2. Préconditions   3. Règles d’affaires      1. Avoir un éditeur de niveau fonctionnel      2. Avoir un paramètre titre dans la classe niveau.   4. Règles d’affaires alternatives   5. Tests d’acceptation      1. Le titre du niveau s’affiche quand on clique sur son numéro. Il vient de la classe niveau.   6. Post-conditions      1. On peut maintenant modifier les titres des niveaux depuis leurs fichiers textes sauvegardés. Chaque niveau customisé sera aussi capable d’avoir son titre personnalisé. |
| Tests d’acceptation | Cliquer sur le bouton du niveau et regarder si son titre et sa description s’affiche. |
| Complexité | 2 |
| Effort | 2 |
| Commentaires |  |
| **Scénario #29** | |
| Acteurs | Utilisateur |
| Scénario | En tant qu’utilisateur, je veux qu’il y ait des niveaux déjà fait dans l’interface niveau. |
| Description | 1. Créer dix niveaux différents et les sauvegarder avec le projet dans un package.   * 1. Qui et temps      1. J.S.      2. Indéterminé, dépend de l’imagination et de la création des niveaux. Mais cela peut être long.   2. Préconditions      1. Avoir accès à un éditeur de niveau fonctionnel qui travaille avec les objectifs. Sans les objectifs, nous ne pouvons pas faire de niveaux fonctionnels.   3. Règles d’affaires      1. Créer environ 10 niveaux différents avec différents degrés de difficulté.      2. Être capable de jouer sur les niveaux créés.   4. Règles d’affaires alternatives   5. Tests d’acceptation      1. Le jeu enchaine les différents niveaux et progresse.   6. Post-conditions      1. Nous avons maintenant un jeu jouable. |
| Tests d’acceptation | Le jeu enchaine les niveaux un après l’autre. Quand on finit le 1er niveau, on tombe au niveau 2, etc. |
| Complexité | 2 |
| Effort | 5 |
| Commentaires | Ceci peut être très long, car il faut s’assurer que chaque niveau créé soit assez difficile. Plusieurs paramètres sont à réviser. |