**« Backlog » de produit : Les tanks infernale**

Conçu par : Les Indécis

## Équipe :

Nathan Gagnon : Chef

Gabriel Genest : Contrôle qualité  
 Maxime Brassard : Secrétaire

## Légende :

* Vert, indique que ces scénarios sont réalisés.
* Jaune, indique que ces scénarios font partie du « backlog de sprint » courant.
* Rouge, problème ou questionnement important qui demande une rencontre d’équipe.
* Aucune couleur, indique que ces scénarios ne sont pas encore faits, toujours en réflexion et modifiables.

## « Backlog » de produit

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons un environnement de développement stable et efficace. |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous ayons un environnement qui est propice au développement de l’application, que l’on soit au cégep ou non.  1.2 - Nous ayons un environnement sur lequel on peut travailler en même temps sans que les fichiers ne soient écrasés à chaque modification (GitHub)  1.3 - Nous ayons un moyen de communication rapide et efficace lorsqu’on n’est pas au même endroit.  1.4 - Nous ayons un environnement de développement Java avec *Eclipse*. |
| Tests d’acceptation : | Essayer, chacun de notre côté, de modifié un fichier à l’extérieur du cégep et vérifier si le fichier reste propre et ne se fasse pas écraser à chaque changement. |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **2** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons un packaging qui suit les règles du MVC |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous ayons de l’ordre dans les classes et packages.  1.2 - Nous ayons une organisation MVC pour qu’on n’ait pas à y retoucher en fin de projet. |
| Tests d’acceptation : | Avoir une structure de package qui est divisé en packages généraux |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une idée générale et documentée de ce que la hiérarchie des classes et packages doit être |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous ayons une vision à moyen-long terme de comment structurer nos classes et les différents packages. |
| Tests d’acceptation : | Avoir une hiérarchie qui convient à tous dans sa simplicité et dans son organisation cohérente. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une interface de jeu qui s’affiche sans problème |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous ayons une interface de jeu qui s’affiche sur laquelle on peut faire des tests si besoin.  1.2 – Nous ayons une interface du jeu qui permet d’avoir une vue d’ensemble et pouvoir déterminer des proportions convenables.. |
| Tests d’acceptation : | Faire afficher l’interface avec tous les éléments de bases. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **5** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une interface qui s’affiche pour le menu principal |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous ayons une interface pour permettre d’entrer dans le jeu quand on est prêt.  1.2 - Nous ayons une interface pour entrer dans un menu d’option. |
| Tests d’acceptation : | Faire afficher l’interface avec les boutons qui s’affichent |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **6** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons les prototypes des images et sons utilisés dans le jeu |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous ayons des images de tanks  1.2 - Nous ayons de la musique  1.3 - Nous ayons des fonds d’écrans  1.4 - Nous ayons ces outils a porté de main sans avoir à les chercher à la dernière minute |
| Tests d’acceptation : | Avoir au moins une image de tanks et deux musiques (une pour le menu, l’autre pour le jeu). |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **7** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une classe qui s’occupe de la gestion de la trajectoire des particules |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous ayons des algorithmes de calcul des trajectoires selon des paramètres externes (gravité, vent)  1.2 - Nous ayons une classe qui peut être utilisée pour déterminer le point d’impact d’un projectile |
| Tests d’acceptation : | Être capable de calculer une trajectoire précise sans erreur |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **8** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous puissions sélectionner une arme |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous puissions sélectionner l’arme avec la molette de la souris.  1.2 - Le joueur puisse choisir son arme. |
| Tests d’acceptation : | Être capable de choisir son arme en utilisant la molette. Chaque tic de la molette change d’une arme. |
| Complexité : | 3.5 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **9** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Les opérations possibles sur les barres de vie et de gaz soient préparés |
| Détail ou description : | 1.1 - Cela soit facile, lorsque nous aurons à programmer les mécaniques du jeu de modifier ces barres |
| Tests d’acceptation : | Les tests faits sur les barres pour vérifier si les données restent cohérentes passent. |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **10** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que mon tank s’affiche sur l’écran |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous puissions faire des manipulations qui le nécessite (tirs, etc.) |
| Tests d’acceptation : | Test visuel (On voit le tank s’afficher) |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **11** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que mon application permette de naviguer sur les 3 vues |
| Détail ou description : | 1.1 - Nous puissions ouvrir l’accueil 1.2 - De l’accueil, pouvoir changer de l’accueil à la vue de l’option  1.2 – De l’accueil, pouvoir changer de l’accueil à la vue du Principal |
| Tests d’acceptation : | Pouvoir se promener sur les différentes intefaces. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 6 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **12** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux faire la recherche necessaire pour le développement d’un IA progressif |
| Détail ou description : | 1.1 – S’informer sur les différentes theories sur l’IA 1.2 – Spécifier les éléments necessaire pour notre IA  1.2 – Imager les algorithmes necessaire pour le développement de l’IA |
| Tests d’acceptation : | Avoir une bonne idée de comment faire l’IA |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 7 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **13** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux developer l’IA |
| Détail ou description : | 1.1 – Développer les algorithmes de visé 1.2 – developer les algorithmes pour éviter |
| Tests d’acceptation : | Avoir un IA |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 6 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **14** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux developer un terrain static plat pour le dévloppement |
| Détail ou description : | 1.1 – Au début de la partie, un terrain s’affiche pour faire les tests necessaires |
| Tests d’acceptation : | Affichage d’un terrain static plat |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **15** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | Je veux voir un terrain dynamique aléatoire |
| Détail ou description : | 1.1 - Développer un algorithme de modification de terrain au cours de la partie.  1.2 – Dévolopper un algorithme d’initialisation de terrain au début de la partie.  1.3 – Avoir la possibilité d’attribuer des attributs sur le déplacement et de rebond de projectiles physiques. |
| Tests d’acceptation : | Affichage d’un terrain static plat |
| Complexité : | 13 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : | Good-luck |