**« Backlog » de sprint #001**

Produit : Les tanks infernale

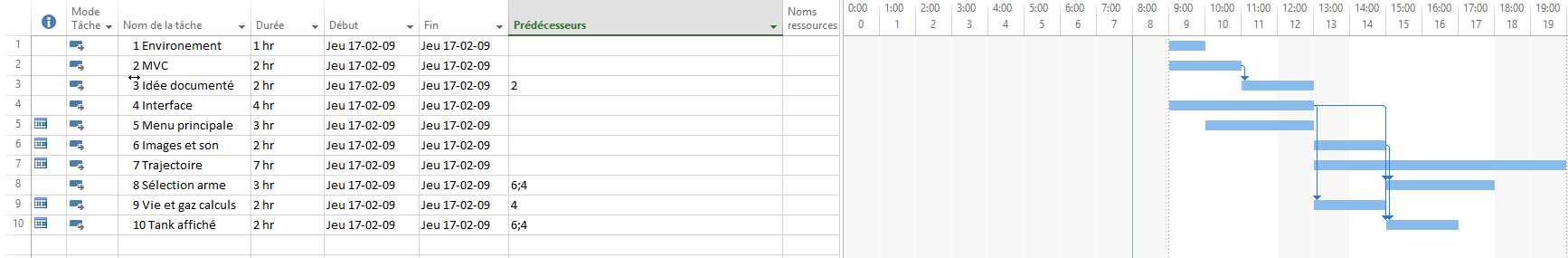
Conçu par : Les Indécis

## Nom des membres :

Nathan Gagnon : Chef

Gabriel Genest : Contrôle qualité  
 Maxime Brassard : Secrétaire

## Échéancier :



## 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

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons un environnement de développement stable et efficace |
| Détail et description des **items** à faire : | Avoir un environnement propice au développement, que l’on soit au cégep ou non   * 1. Se définir un endroit où téléverser les documents pour qu’on puisse les utilizer en-dehors du cégep   Avoir un moyen de communication efficace et rapide   * 1. Statuer avec quel logiciel communiquer lorsqu’on travaille en même temps, en-dehors du cégep   Se définir un environnement de développement Java avec *Eclipse* |
| Tests d’acceptation : | Être capable d’accéder à l’environnement lorsqu’on n’est pas au cégep  Être capable d’entrer en communication facilement en cas de problème |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **2** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons un environnement MVC |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir un packaging général qui suit le modèle MVC  2. Avoir l’organisation MVC pour y retoucher minimalement |
| Tests d’acceptation : | Avoir une structure MVC qui est convenable au modèle vu en classe |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une idée générale de ce que la hiérarchie des classes va être |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une vision à moyen-long terme de comment structurer nos classes et les différents packages    1. Décider mutuellement des éléments importants du logiciel et faire la hiérarchie en conséquence    2. Enlever les ambiguïté sur la structure hiérarchique des classes |
| Tests d’acceptation : | Avoir une hiérarchie qui convient à tous et qui convient à ce que le projet doit ressembler |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une interface de jeu FXML |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface SceneBuilder du jeu    1. Faire avec SceneBuilder une interface qui contient les contrôles et noeuds voulus |
| Tests d’acceptation : | Avoir une interface de type FXML qui peut être bindé à un contrôleur |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **5** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une interface de menu principal |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface SceneBuilder du menu principal    1. Faire avec SceneBuilder une interface qui contient les contrôles et noeuds voulus (boutons options et jouer, quitter) |
| Tests d’acceptation : | Avoir une interface de type FXML qui peut être bindé à un contrôleur |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **6** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une interface de menu d’option |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface SceneBuilder d’option    1. Faire avec SceneBuilder une interface qui contient les contrôles et noeuds voulus (selection difficulté de base, niveau du volume)) |
| Tests d’acceptation : | Avoir une interface de type FXML qui peut être bindé à un contrôleur |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **7** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que mon application permette de naviguer entre les 3 vues |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une application    1. Faire une application Java 2. Pouvoir changer le graphe de scène dans l’application    1. Être capable de loader une nouvelle vue    2. Être capable de changer le contrôleur qui est associé avec la vue 3. Pouvoir faire faire alterner les vues selon le bouton actionné    1. Pouvoir passer de l’interface du menu à celui des options et l’inverse    2. Pouvoir passer de l’interface du menu à celui du jeu principal et l’inverse |
| Tests d’acceptation : | Pouvoir alterner d’une vue à l’autre selon les items à faire |
| Complexité : | 7 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **8** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons des images et des musiques/sons utilisés |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir des images pour le menu principal    1. Avoir une image dans le fond de l’écran principal (image de tank) 2. Avoir des sons    1. Avoir des sons différents pour les explosions, tirs et déplacement de tank 3. Avoir des musiques    1. Avoir des musiques pour les différents écrans de jeu (menu principal : deux, jeu principal : deux-trois)    2. Avoir une boucle qui fait jouer les musiques lorsqu’elles sont terminées |
| Tests d’acceptation : | Être capable de faire afficher les différentes interfaces et avoir la musique qui vient avec |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **9** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | Je veux que nous ayons une classe qui s’occupe de la trajectoire des projectiles physiques |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une classe qui gère la physique dans un package utilitaire    1. Faire des formules qui prennent en compte le vent et la gravité et qui va modifié le point d’impact.    2. Il faudrait que le déplacement soit en temps réel. On devrait tenir compte de la varitaiton continue du vent |
| Tests d’acceptation : | Être capable de lancer un projectile et voir en temps réel la modification de son orientation, en sortie de console |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |