**« 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 :

Du 9 Février au 23 Février

## 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 (tout le monde)** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux que nous ayons un environnement de développement stable et efficace afin de d’optimiser notre temps de programmation. |
| 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 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir quitter le jeu afin de fermer le programme |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface de menu    1. Avoir un bouton pour fermer le programme    2. Gros bouton dans un interface avec un arrière plan d’image de tank    3. Un bouton avec un esthétique de guerre    4. Un bouton avec écrit (Quitter) dessus |
| Tests d’acceptation : | Avoir une interface et pouvoir la fermer |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **3 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux avoir un terrain afin d’avoir un bel environnement de jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface de jeu   * 1. Avoir un borderpane au centre (zone de jeu)   2. Avoir un Hbox pour contenir les comandes des utilisateurs   3. Faire le controlleur du jeu : Click sur le pane du centre   4. Générer un terrain plat et statique : Utiliser un Shape de JavaFX pour rentrer dans le pane (sans que sa prenne toute le pane) |
| Tests d’acceptation : | Avoir une interface de jeu qui crée un terrain à son initialisation |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **4 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir démarrer une partie afin de jouer au jeu |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Sur l’interface du menu, initialiser le début du jeu par un bouton    1. Ouvrir l’interface du jeu par un bouton    2. Démarer la generation du terrain |
| Tests d’acceptation : | Pourvoir démarrer une partie. |
| Complexité : | 7 |
| Effort : | 7 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **5 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais écouter une musique afin d’apprécier artistiquement le jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une liste de musique    1. Avoir des musiques pour les différents écrans de jeu (menu principal : deux, jeu principal : deux-trois)    2. Démarer les musique au début du jeu    3. 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 : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **6 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir augmenter ou diminuer le volume du jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une interface d’option    1. Pouvoir ouvrir un interface d’option avec le programme    2. Avoir un interface avec un fond d’écran de tank    3. Donner l’opportinité à l’utilisateur de naviguer vers l’interface d’option à partir d’un menu    4. Pouvoir naviguer de l’interface de l’option vers le menu avec un bouton de retour vers le menu.    5. Pouvoir manipuler le volume des musiques |
| Tests d’acceptation : | Pouvoir diminuer et augmenter le volume des musiques |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 1 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **7 (Nath)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je voir un tank afin de personnifier mes actions du jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir des tanks.    1. Avoir un objet graphique (tank) et son modèle   Un objet graphique JavaFX gris qui ressemble à un parrallélogramme   * 1. Avoir un agissement de la gravité sur le tank   2. Avoir une collision avec le plancher. |
| Tests d’acceptation : | Voir un terrain plat et les tanks qui s’y déposent. |
| Complexité : | 7 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **8 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que tank aille de la vie afin d’observer la variation de son entretient |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir un élément graphique pour représenter la vie    1. Gérer la variation de l’attribut de la vie du tank et l’afficher à l’utilisateur    2. Avoir une progressbar qui montre la quantité de vie par son remplissage qui est de couleur rouge sur du gris. |
| Tests d’acceptation : | Voir la quantité de vie de notre tank dans l’interface de jeu. |
| Complexité : | 1 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **9 (Gab)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais voir mon arme sélectionné. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir des images pour représenter tous les types d’armes    1. Montrer à l’utilisateur l’arme séléctionné initialement (ne pas gérer les changements d’armes).    2. Avoir un fichier d’images d’armes dans le dossier “resource” pour chaques armes.    3. Préparer le “load” des images quand on va vouloir changer d’armes et les liers avec les modèle. Utiliser seulement le nom de l’arme sélectionné par le joueur pour faire un switch avec un le load de l’image dans l’imageview pour l’afficher. |
| Tests d’acceptation : | Voir l’arme sélectionné du tank |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **10 (Max)** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir un indicateur de vent afin de mieux imager ma stratégie |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Créer l’élément graphique du vent    1. Représenter un attribute variable (fleche)   La valeur peut varier entre 0-100km/h d’Est en Ouest.  La direction (Est-Ouest) est montré par la direction de la fleche  La variation est pas trop grosse dans le temps.  Cette variation là est une valeur(pour les calculs) qui va varier de (-100 à 100) et elle va varier dans le Service du “Déroulement” et pas dans un autre thread. |
| Tests d’acceptation : | Voir la direction et la force du vent dans l’interface de jeu. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

Gab

Complexité : 11

Effort : 11

Nath

Complexité : 12

Effort : 10

Max

Complexité : 12

Effort : 10