**« Backlog » de sprint #002**

Produit : Les tanks infernale

Conçu par : Les Indécis

## Nom des membres :

Nathan Gagnon : Chef

Gabriel Genest : Contrôle qualité  
 Maxime Brassard : Secrétaire

## Échéancier :

Du 23 Février au 9 Mars

## 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

|  |  |
| --- | --- |
| **10** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais écouter une musique et des sons afin d’apprécier artistiquement le jeu. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Avoir une liste de musique    1. Avoir des musiques (deux pour les interfaces options et menu, trois à quatre pour le jeu) 2. Avoir des sons et musiques associés à certains évènements    1. Avoir différentes musiques pour le menu principal/options et dans le jeu principal    2. Avoir deux titres qui *loop* en boucle pour les menus    3. Avoir quatre titres qui jouent aléatoirement et en boucle lors du jeu. |
| Tests d’acceptation : | Être capable de faire afficher les différentes interfaces et avoir la musique qui vient avec.  Avoir les sons voulus lors des tirs et impacts |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **11** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir tirer un projectile normal afin de pouvoir avoir un outil de combat. |
| Détail ou description : | Avoir un objet mémoire projectile pour effectuer des calculs dessus  1.1 – Créer l’objet mémoire du projectile normal avec la classe projectilePhysique. On utilise un factory pour le créer.  1.2 – On ajoute cet objet memoir dans le déroulement  Avoir un objet graphique bindé à l’objet graphique pour l’affichage  2.1 – On donne l’objet mémoire au controlleur pour le binder avec l’objet graphique  2.2 – Pour créer l’objet graphique, lancer le projectile à partir du joueur avec l’angle donné par rapport à la position du curseur sur le pane.  2.3 – Gérer la position du projectile par rapport au temps avec une fonction de second degré  Ex:Sans titre |
| Tests d’acceptation : | Être capable de tirer un projectile, voir le déplacement polynomial de second degré du projectile. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **12** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur,je veux que mon projectile explose au contact du sol afin de bien comprendre son point d’impact. |
| Détail ou description : | 1. Avoir une gestion des collisions des projectiles physiques  1.1 – Gérer la collision du projectile (des projectiles) lancés avec le terrain dans le déroulement   * 1. – Suprimer l’objet graphique et mémoire lors après la collision.   2. Avoir un affichage de la zone d’impact du projectile  2.1 – Lors de la collision, créer une zone d’explosion (attribut du projectile) graphique qui est un cercle  2.2 Faire le cercle en fonction d’un rayon choisit à partir du point d’impact  2.3 Faire disparaître graduellement le cercle de l’explosion en diminuant son opacité jusqu’à 0 et le supprimer. |
| Tests d’acceptation : | Lors de l’impact du projectile au sol, il y a une explosion |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **13** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux voir un terrain créer aléatoirement non plat afin de d’avoir une zone de combat intéressant et varié. |
| Détail ou description : | 1. Avoir un terrain généré par une fonction dans un bassin de fonctions  1.1 – Créer une banque de fonctions (enum dans la classe IniTerrain, avec un switch selon le choix de fonction) qui seront les différents terrains possibles  1.2 Trouver des fonctions interessantes qui peuvent être la forme du terrain  1.3 Avoir un intervalle de variation pour modifié les fonctions de terrains  1.3.1 Modifié «aléatoirement» les paramètres des fonctions : Amplitude (0 à 400 px), longueur d’onde (50 à 200 px) et additionné 440 à la fonction, car le point (0,0) se trouve en haut à gauche, alors il faut faire une translation de la fonction vers le bas  2. Afficher des rectangles pour le terrain selon les valeurs de la fonction du terrain  2.1 Faire une méthode qui crée des rectangles pour former le terrain (dans IniTerrain)   * 1. ( où y est la hauteur du rectangle et x est la largeur (1++ px) du rectangle   Ex:545454re  2.3– S’assurer que le tank a toujours une collision  2.4 – S’assurer que les projectiles ont toujours une collision |
| Tests d’acceptation : | Affichage d’un terrain variable, aléatoire et qui comporte des collisions avec les objets |
| Complexité : | 7 |
| Effort : | 7 |
| Commentaires : | Good-luck |

|  |  |
| --- | --- |
| **14** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que mon tank avance et recule sur le terrain variable afin d’avoir des stratégies d’esquive de projectiles. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Pouvoir déplacer le tank sur les pentes    1. *Seté* les points limites du tank comme étant les points d’appuis du tank sur le sol    2. Le tank va avoir 2 attributs rectangles qui compose le terrain (copie) qui se trouve à son extreme droite et gauche et faire une incrémentation dans le déroulement des rectangles que le tank va avoir en copies (encore), donc il va être capable de calculer la variation de hauteur (orientation) sur lequel il est. Vérifier au préalable si la variation de hauteur des deux rectangles incrémentés est plus petite que 20 pixels (dy((rectangle de gauche + 1)-(rectangle de droite))) |
| Tests d’acceptation : | Observer le déplacement du tank sur le terrain et son orientation sur ce terrain de droite à gauche. |
| Complexité : | 6 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **15** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que mon tank aille un canon arec une orientation variable afin de m’informer de l’angle que mon tir va prendre. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Lier un objet graphique de canon sur les tanks en jeu comme attribut   1.1 – Donner au tank une orientation limite (0 à 180degrées) au canon selon le curseur de la souri sur le pane.  1.2 – Donner au tank une orientation limite (0 à 180degrées) au canon.  Ex:Sansjkhgkue |
| Tests d’acceptation : | Observer l’angle du canon donné par le curseur |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **16** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais que l’explosion de mon projectile fasse un bruit et que le déplacement de mon tank fasse du bruit afin de rendre l’expérience du jeu plus immersif. |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Lorsqu’un projectile disparaisse, un médiaplayer joue un bruit.   1.1 – Lorsque le tank se déplace, un médiaplayer joue un bruit de machinerie.  1.2 – Si le projectile est “Énergie”, jouer un son “futuristique” associé lors du tir.  1.3 – Si le projectile est “Mécanique”, jouer un son d’explosion lors de l’impact du projectile et un son de tir (lance-patate) au lance du projectile. |
| Tests d’acceptation : | Les différents bruitages se font au bon moment. |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 4 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **17** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, j’aimerais avoir un adversaire sur le terrain |
| Détail et description des **items** à faire : | 1. Créer un autre tank   1.1 – Gérer les dommages des projectiles donnés par :  - Les projectiles physique (Zones de dommages)  - Les projectiles Energie.  1.2 – Gérer la vie de l’autre tank et son gaz.  1.3 – Gérer les hit box du tank et des projectiles. |
| Tests d’acceptation : | Voir un autre tank sur le terrain et si il prend des dommages, que sa vie diminue. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |