**« Backlog » de sprint #005**

Produit : Genomic Physionomy Viewer

Conçu par : Les génies du génome

## Nom des membres :

* + - Jean-Christophe : Codeur en chef : Vérifier les algos, code simple
    - Charles : Contrôle des normes de l’équipe : Tests, Factorisation, Javadoc, Indentation, Propreté
    - Philippe-André : Chef (communication, direction, planif., animation)
    - Pierre-Olivier : Secrétaire (réunion, documents)

## Éch**é**ancier (période):

* Du 13 avril 2017 au 27 avril 2017
* Estimé : 56 heures

## 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

|  |  |
| --- | --- |
| **30** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux que le visage soit suffisamment détaillé. |
| Détail ou description : | **1. Centrer le visage dans l’interface**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JCB  1.1.2. (30min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Avoir une interface  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Centrer le centre de la tête au point (0,0,0)  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. L’objet tourne en étant centré au milieu  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Rajouter des polygones dans l’obj (smooth, détails)**  2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (3h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Avoir une interface  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Rajouter des détails (plus de polygones)  2.3.2 Lisser les formes du visage (smoothening)  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. L’objet doit être plus lisse et réaliste  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.  **3. Faire des groupements de points selon leur utilité**  3.1. Qui et temps  3.1.1. JCB  3.1.2. (2h)  3.2. Préconditions :  3.2.1. Avoir une interface  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1. Regrouper les points selon leur fonction dans le visage (ex. : nez, bouche, etc.)  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Vérifier si on peut jumeler des .obj en un seul fichier, sinon faire des groupes.  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. Des groupes logiques (les composantes du visage) sont manipulable.  3.6. Post-conditions  3.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Un visage détaillé et plus réaliste apparaît dans la vue. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| **31** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier la position et l’angle sortant des oreilles afin de faire un portrait réaliste |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter deux sliders permettant de modifier la position horizontale et verticale des oreilles**   1.1. Qui et temps  1.1.1. POD  1.1.2. (15min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Créer une zone « slider des oreilles »  1.3.2. Ajouter les sliders  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Il y a un slider  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un slider permettant de modifier l’orientation des oreilles**   2.1. Qui et temps  2.1.1. JCB  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1 ajouter le slider  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Créer/penser un algorithme sur papier pour modifier la position des points des oreilles selon le modèle mémoire**   3.1. Qui et temps  3.1.1. JCB  3.1.2. (2h)  3.2. Préconditions :  3.2.1. Item 1  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1. Trouver comment on peut travailler les points du .obj.  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. On a un algo qui modifie la position des points des oreilles  3.6. Post-conditions  3.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Développer les classes métiers reliées à la face pour permettre de traiter les points**   4.1. Qui et temps  4.1.1. JCB  4.1.2. (2h)  4.2. Préconditions :  4.2.1. Item 1  4.3. Règles d’affaires :  4.3.1. Avoir des vecteurs, matrices.  4.4. Règles d’affaires alternatives  4.4.1. Aucune  4.5. Tests d’acceptation de cet item  4.5.1. Le visage s’étire  4.6. Post-conditions  4.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | On peut faire une translation des oreilles en bougeant le slider et une rotation en bougeant l’autre slider. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **32** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier le nez afin de faire un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant de changer la position verticale du nez**   1.1. Qui et temps  1.1.1. POD  1.1.2. (15min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider du nez »  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Il y a un slider  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un slider permettant de déformer l’arche du nez**   2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (15min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider du nez »  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Il y a un slider  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un slider permettant d’allonger la pointe du nez**   3.1. Qui et temps  3.1.1. POD  3.1.2. (15min)  3.2. Préconditions :  3.2.1. Aucune  3.3. Règles d’affaires :  3.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider du nez »  3.4. Règles d’affaires alternatives  3.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  3.5. Tests d’acceptation de cet item  3.5.1. Il y a un slider  3.6. Post-conditions  3.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Ajouter un slider permettant d’écarter les narines**   4.1. Qui et temps  4.1.1. POD  4.1.2. (15min)  4.2. Préconditions :  4.2.1. Aucune  4.3. Règles d’affaires :  4.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider du nez »  4.4. Règles d’affaires alternatives  4.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  4.5. Tests d’acceptation de cet item  4.5.1. Il y a un slider  4.6. Post-conditions  4.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Trouver un algorithme pour modifier la position des points selon le modèle mémoire et l’appliquer dans les classes modèles.**   5.1. Qui et temps  5.1.1. POD  5.1.2. (4h)  5.2. Préconditions :  5.2.1. Item 1  5.3. Règles d’affaires :  5.3.1. Trouver comment on peut travailler les points du .obj.  5.4. Règles d’affaires alternatives  5.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  5.5. Tests d’acceptation de cet item  5.5.1. Le nez se modifie  5.6. Post-conditions  5.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Le nez peut se déformer (narine, arche, position du nez, pointe du nez) lorsqu’on change la valeur des sliders. |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **33** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux pouvoir avoir un groupe de points qui représente le nez afin de pouvoir déplacer plus tard ces groupes indépendamment avec des contrôles dans notre application |
| Détail ou description : | **1. Avoir un groupe pour l’arche du nez**  1.1. Qui et temps  1.1.1. POD  1.1.2. (1h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucun  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Grouper les points de l’arche du nez  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  14.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. L’arche du nez est dans un groupe  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Avoir un groupe pour la pointe du nez**  2.1. Qui et temps  2.1.1. POD  2.1.2. (1h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Aucun  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Grouper les points du bout du nez  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Le bout du nez est dans un groupe  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Le nez est séparé en petits groupes dans l’obj (narines individuelles, arche, pointe). |
| Complexité : | 2 |
| Effort : | 3 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **34** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable d’étirer la bouche du visage afin de pouvoir faire un portrait le plus ressemblant possible |
| Détail ou description : | **1. Algorithme pour étirer les points par rapport à un point central**  1.1. Qui et temps  1.1.1. JCB  1.1.2. (3h)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Déterminer le point milieu  1.3.2 Modifier les points dans la bonne dimension par rapport au point milieu  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Aucune.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Les narines sont groupées individuellement  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.  **2. Ajouter un slider pour étirer la bouche**  2.1. Qui et temps  2.1.1. JCB  2.1.2. (30min)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Aucune  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. ajouter un slider dans la section bouche  2.3.2 relier son événement de changement de valeur à une méthode pour étirer la bouche  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Aucune.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. Les narines sont groupées individuellement  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | La bouche s’étire horizontalement lorsqu’on modifie la valeur du slider |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **35** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier l’avancement du front sur le visage afin de faire un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant de modifier l’avancement du front**   1.1. Qui et temps  1.1.1. PAL  1.1.2. (15min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider du front »  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Il y a un slider  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Le front s’avance et recule si on modifie la valeur du slider |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **36** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de grossir les joues afin d’avoir un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant de grossir les joues**   1.1. Qui et temps  1.1.1. PAL  1.1.2. (15min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider des joues »  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Il y a un slider  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Les joues grossissent avec un slider. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **37** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable d’allonger la face verticalement afin d’avoir un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant d’allonger la face**   1.1. Qui et temps  1.1.1. CR  1.1.2. (15min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider de la face »  1.3.2 Il pousse les cheveux vers le haut et le menton vers le bas  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Il y a un slider  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | La face s’étire verticalement lorsqu’on modifie la valeur du slider. |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **38** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir changer la prohéminence des sourcils afin d’avoir un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant d’avancer les sourcils**   1.1. Qui et temps  1.1.1. CR  1.1.2. (15min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider des sourcils »  1.3.2 Il pousse les cheveux vers le haut et le menton vers le bas  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Il y a un slider  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Les sourcils avancent et reculent selon la valeur du slider |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **39** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux pouvoir changer la prohéminence du menton afin d’avoir un portrait réaliste. |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant d’avancer le menton**   1.1. Qui et temps  1.1.1. CR  1.1.2. (15min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider du menton »  1.3.2 Il pousse les cheveux vers le haut et le menton vers le bas  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Il y a un slider  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Le menton avance et recule selon la valeur du slider |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2 |
| Commentaires : |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **40** | |
| Acteur ou rôle : | Utilisateur |
| Scénario ou story : | En tant qu’utilisateur, je veux être capable de modifier la largeur du cou afin d’avoir un portrait réaliste |
| Détail ou description : | 1. **Ajouter un slider permettant de modifier la largeur du cou**   1.1. Qui et temps  1.1.1. PAL  1.1.2. (15min)  1.2. Préconditions :  1.2.1. Aucune  1.3. Règles d’affaires :  1.3.1. Ajouter le slider dans la zone « slider du cou »  1.4. Règles d’affaires alternatives  1.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  1.5. Tests d’acceptation de cet item  1.5.1. Il y a un slider  1.6. Post-conditions  1.6.1. Aucun changement d’état.   1. **Trouver un algorithme pour modifier la position des points selon le modèle mémoire et l’appliquer dans les classes modèles.**   2.1. Qui et temps  2.1.1. PAL  2.1.2. (4h)  2.2. Préconditions :  2.2.1. Item 1  2.3. Règles d’affaires :  2.3.1. Trouver comment on peut travailler les points du .obj.  2.4. Règles d’affaires alternatives  2.4.1. Commencer sur une forme simple autre que le visage pour bien voir l’effet de l’algo.  2.5. Tests d’acceptation de cet item  2.5.1. La bouche fait une translation.  2.6. Post-conditions  2.6.1. Aucun changement d’état. |
| Tests d’acceptation : | Le cou s’élargit lorsqu’on modifie le slider |
| Complexité : | 8 |
| Effort : | 5 |
| Commentaires : |  |
|  |  |