**« Backlog » de sprint #002**

Produit : T-Rex-800

Conçu par : Skynet

## Nom des membres :

Bénange Breton, Nicola Dionne, Vincent Girard.

## Éch**é**ancier (période):

9 février 2017 — 23 février 2017

## 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 : | Programmeur d’AI (Vincent) |
| Scénario ou story : | En tant que programmeur, je veux mettre en place les entrants et sortants basique de l’intelligence. |
| Détail et description des **items** à faire : | Mettre en place les entrant et sortants de l’intelligence artificielle |
| Tests d’acceptation : | À déterminer |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 2.5h/homme |
| Commentaires : | Un neurone sorti (pour sauter) et un d’entré (la distance avec un obstacle) |

|  |  |
| --- | --- |
| **2** | |
| Acteur ou rôle : | Développeur AI (Vincent) |
| Scénario ou story : | En tant que développeur, je veux relier mes entrées et sorties de l’AI par la structure basique des neurones. |
| Détail et description des **items** à faire : | Faire la structure de donnée des neurones |
| Tests d’acceptation : | Des tests simples avec des liens préconçus fonctionnent comme prévu. |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 2h/homme |
| Commentaires : | Prévoir le code pour pouvoir facilement supporter plus de neurones |

|  |  |
| --- | --- |
| **3** | |
| Acteur ou rôle : | Programmeur AI (Vincent) |
| Scénario ou story : | En tant que programmeur AI, je veux avoir un système de génération aléatoire de neurones |
| Détail et description des **items** à faire : | Créer un générateur de neurones aléatoire |
| Tests d’acceptation : | Création d’une liste de « cerveaux » aléatoires différents |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 2.5h/homme |
| Commentaires : | Prévoir le code pour pouvoir générer des AI avec des entrées et sorties variables |

|  |  |
| --- | --- |
| **4** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Nicolas) |
| Scénario ou story : | En tant que joueur, je veux pouvoir faire afficher un personnage. |
| Détail et description des **items** à faire : | Faire afficher un personnage animé |
| Tests d’acceptation : | Le personnage apparaît dans sa fenêtre au bon endroit et fait un mouvement de course simulée |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 3h/homme |
| Commentaires : | Trouver une image pour le personnage de forme rectangulaire pour simplifier la hitbox et son traitement futur |

|  |  |
| --- | --- |
| **5** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Nicolas) |
| Scénario ou story : | En tant que joueur, je veux pouvoir faire afficher un terrain sous le personnage. |
| Détail et description des **items** à faire : | Faire afficher un terrain |
| Tests d’acceptation : | Le terrain apparaît sous le personnage |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 2h/homme |
| Commentaires : | Pas besoin d’un beau terrain, juste d’une surface plane alignée avec le personnage |

|  |  |
| --- | --- |
| **6** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Nicolas) |
| Scénario ou story : | En tant que joueur, je veux pouvoir faire sauter le personnage |
| Détail et description des **items** à faire : | Faire monter et descendre le personnage |
| Tests d’acceptation : | Le personnage ne doit pas pouvoir monter trop haut ou descendre sous le sol |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 5h/homme |
| Commentaires : | Nécessite la mise en place du thread du jeu et l’event relié aux commandes |

|  |  |
| --- | --- |
| **7** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Nicolas) |
| Scénario ou story : | En que joueur, je veux pouvoir faire afficher et déplacer des obstacles |
| Détail et description des **items** à faire : | Faire afficher et déplacer des obstacles |
| Tests d’acceptation : | Des obstacles apparaissent sur le terrain d’un côté de l’écran et le traversent à intervalles réguliers  Ils apparaissent à des hauteurs et vitesses différentes |
| Complexité : | 4 |
| Effort : | 4h/homme |
| Commentaires : | Requiers des obstacles de forme régulière pour simplifier l’usage des hitbox |

|  |  |
| --- | --- |
| **8** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Bénange) |
| Scénario ou story : | En tant que joueur, je veux pouvoir détecter quand le personnage entre en contact avec un obstacle. |
| Détail et description des **items** à faire : | Détecter les collisions entre le personnage et les obstacles |
| Tests d’acceptation : | Un message apparaît quand le personnage se fait toucher par un obstacle |
| Complexité : | 5 |
| Effort : | 3h/homme |
| Commentaires : | Requiers le point 8 et le point 11 pour pouvoir exister |

|  |  |
| --- | --- |
| **9** | |
| Acteur ou rôle : | Joueur (Bénange) |
| Scénario ou story : | En tant que joueur, je veux pouvoir traiter les collisions pour rendre le jeu intéractif. |
| Détail et description des **items** à faire : | Traiter les collisions |
| Tests d’acceptation : | Le score revient à zéro quand le personnage est touché  La partie s’arrête et requiers de peser à nouveau sur jouer pour recommencer  L’IA reçoit une indication de la collision |
| Complexité : | 3 |
| Effort : | 20min/homme |
| Commentaires : | Doit être flexible pour ne pas limiter les fonctions futures mais simple en soi. |

|  |  |
| --- | --- |
| **10** | |
| Acteur ou rôle : | Codeur (Bénange) |
| Scénario ou story : | En tant que codeur, je veux rendre notre code conforme avec le modèle MVC pour simplifier l’introduction des fonctions futures.. |
| Détail et description des **items** à faire : | Compléter le modèle MVC |
| Tests d’acceptation : | La structure de code est conforme au modèle MVC |
| Complexité : | 6 |
| Effort : | 3.5h/homme |
| Commentaires : | Doit être flexible pour ne pas limiter les fonctions futures mais simple en soi. |